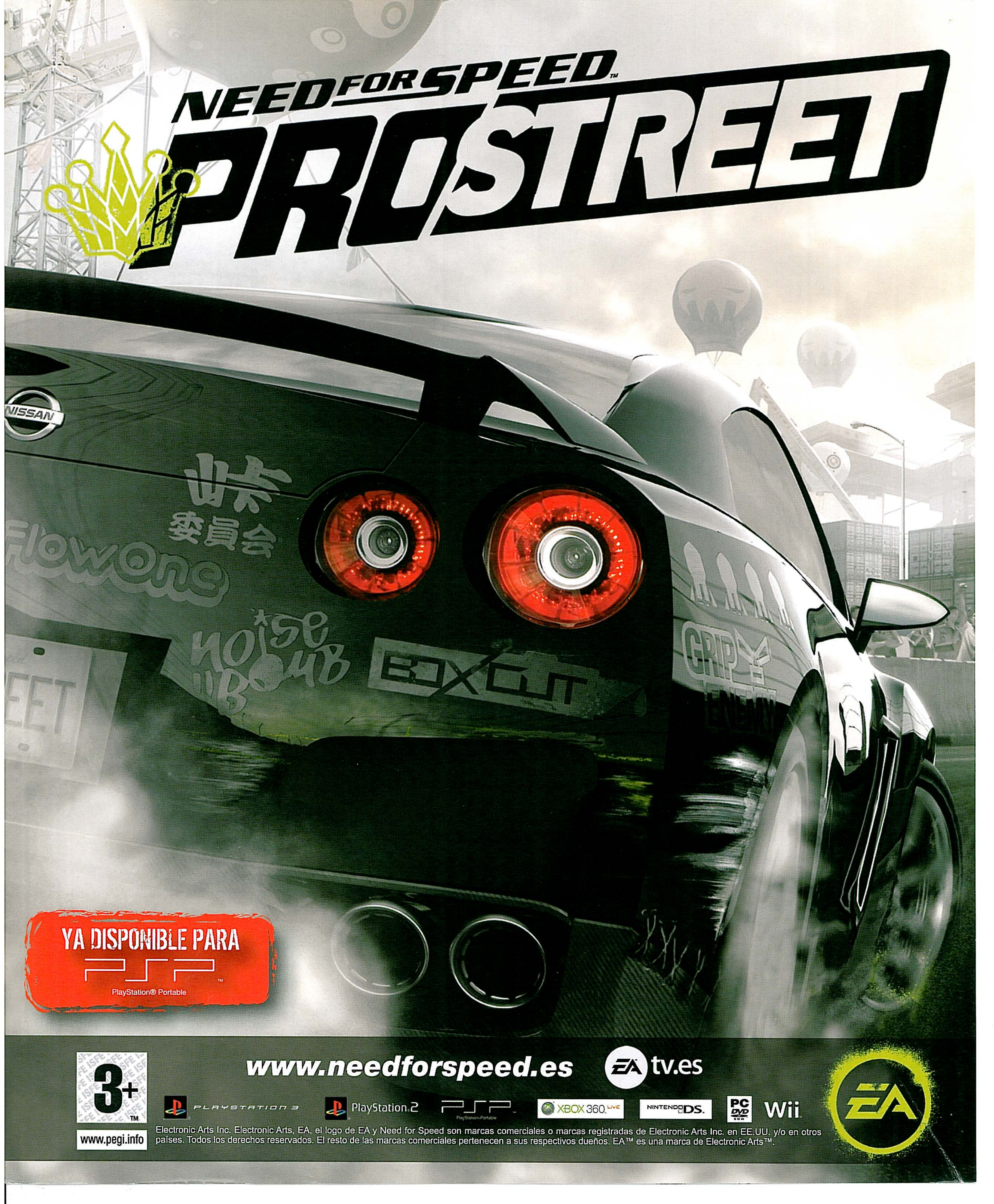


VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº23
EDGE®
PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
LO QUE LLEGARÁ
Little Big Planet, Star Wars: El poder de la fuerza, Spore, Alone in the Dark y muchos más
ANALIZADOS
Devil May Cry 4, The Club, Frontlines: Fuel of War, No More Heroes, Advance Wars...
EL GENIO OCULTO
Koizumi cuenta sus secretos y su trabajo en Nintendo
NUEVAS AVENTURAS
Los RPG se reinventan con mejores planteamientos
GLOBUS
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL CONT 4€
8 413042 500971 00023
INDIANA JONES
El nuevo juego Lego para buscar la gloria y la aventura



NEED FOR SPEED™
PROSTREET
NISSAN
YA DISPONIBLE PARA
PSP™
PlayStation® Portable
3+
www.pegi.info
www.needforspeed.es
EA tv.es
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
XBOX 360 LIVE
NINTENDO DS.
PC DVD ROM
Wii
EA
Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, el logo de EA y Need for Speed son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. EA™ es una marca de Electronic Arts™.



Cómo serían los juegos si todos usáramos la misma consola? ¿Cómo serían los juegos si todos fueran realizados por el mismo estudio? Esto viene a cuenta de los muchos fanáticos de su consola que no dan ni la mínima oportunidad al resto de fabricantes; es más, hay algunos que se niegan a probar otro juego de acción que no sea la actualización del que ya tienen más que machacado y eso es malo, muy malo para todos los que, como yo, amamos los juegos. Es malo al acostumbrar a ciertos fabricantes a que todo vale cuando lanzan algo al mercado (todos sus fans lo comprarán), y es malo al no dejar sitio a nuevas propuestas de juegos que animen el mercado. Hay que dar gracias a todos aquellos que cada mes se atreven a probar un nuevo juego o se acercan con curiosidad a ver que se cuece en las otras consolas. Lo mismo ocurre con las revistas, claro, y en EDGE siempre te proponemos nuevas ideas, juegos que quizá no sean tan conocidos en nuestro país pero que merecen la pena. Cada mes nos esforzamos por traerte lo mejor de todo el mundo, las mejores entrevistas y los reportajes más interesantes siendo esa parte de la revista, junto al análisis de los juegos, nuestra razón de existir.

El juego de portada de este mes, que con su estilo Lego simula las nuevas aventuras de Indiana Jones en su cuarta entrega, es una de esas propuestas que no han calado mucho en nuestro país, pero que por su calidad y la diversión que proporcionan te recomiendo que lo pruebes, no todo son coches, fútbol o mata-mata, hay muchos más tipos de juegos esperando que los descubras y buena prueba de ellos son las previews y reviews que puedes disfrutar en este número.



AITOR URRACA. DIRECTOR.




12+
www.pegi.info
BWii
BATTALION WARS 2
nintendo Wi-Fi connection
COMBATE EN RED
Wii
Planifica la acción
Toma posiciones en primera línea de ataque y dirige tu ejército por tierra, mar y aire. Guía a tus tropas hacia la victoria utilizando las más poderosas armas: el mando y el nunchaco de Wii y, si te atreves, pon a prueba tus dotes estratégicas combatiendo contra otros jugadores en red.
Battalion Wars 2 para Wii: la guerra como nunca imaginaste.
www.nintendo.es
© 2007 – 2008 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.
Wii

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Santiago Quiñones, Luis García Navarro, Lola Mayo y Ramón Méndez**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

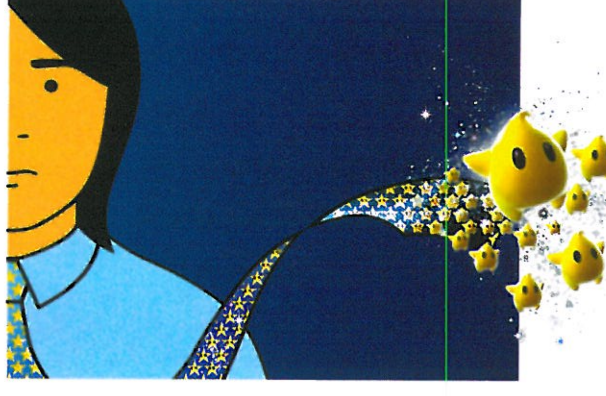
Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 07/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 23









Este mes

Todos los meses

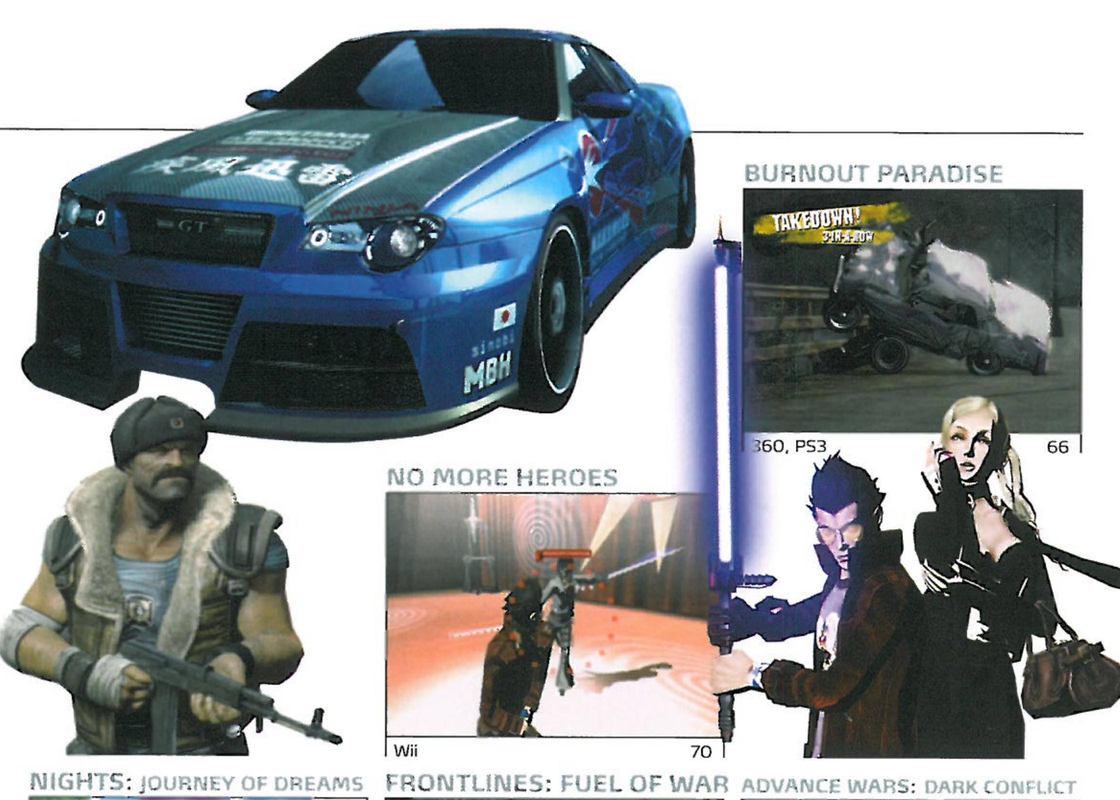




SUMARIO
CONTINUACIÓN

LO MÁS

NUEVO



BURNOUT PARADISE

360, PS3 66

NO MORE HEROES

Wii 70

NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS



Wii 73

FRONTLINES: FUEL OF WAR



360, PC 74

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT



DS 75

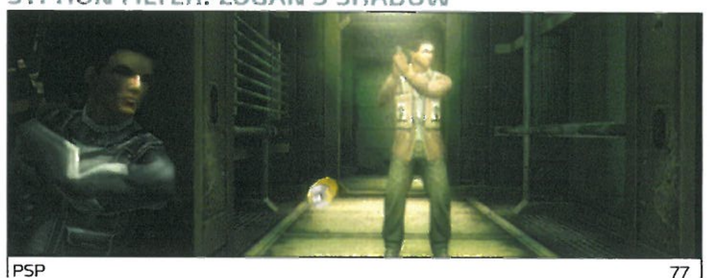
EL UNIVERSO EN GUERRA





PC 76

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW



PSP 77



START


START







Nintendo busca la descarga

WiiWare pretende algo más que ser una alternativa a PSN y XBLA, quiere empezar de nuevo con los contenidos descargables

Decir de la Wii que ha sido recibida con entusiasmo sería quedarse corto, después de otras Navidades en las que Nintendo ha vendido todas las unidades que había en las tiendas. Con varios títulos de alta calidad en los últimos meses, y más que van a llegar en breve, hasta las habituales quejas sobre la escasez de software empiezan a disiparse, y la consola ha generado una amplia base instalada, fundamental para el lanzamiento del concepto que sustenta Wii. El canal WiiWare o Wii Software (el nombre varía según las zonas) es la respuesta de Nintendo a XBLA y PSN ofrecerá nuevos contenidos exclusivos para Wii. WiiWare profundiza en el concepto de "acceso para todos" que define la consola, aunque en este caso se dirige a los desarrolladores. Pero Nintendo no tiene precisamente fama de ser muy liberal con aquellos a quienes concede sus licencias, y es difícil imaginar que esta empresa ceda voluntariamente la posición dominante que ocupa. ¿Supone WiiWare realmente un cambio, con suficiente potencial para empezar de nuevo, o se trata simplemente del mismo Nintendo con otro collar?

En primer lugar y ante todo, WiiWare parte de una filosofía basada en el más puro sentido del negocio. El término WiiWare designa sencillamente a la sección específica de la tienda Wii: más o menos desde marzo de 2008 empezará a ofrecer nuevos contenidos, algo que Nintendo vende como un camino para el lanzamiento comercial sin los enormes gastos y la infrastructura que requiere la venta tradicional. El presidente y consejero delegado, **Satoru Iwata,** afirma que Nintendo "quiere ofrecer una nueva oportunidad de negocio en torno a una serie de ideas". "Ideas" es una palabra que aparece a menudo en las conversaciones sobre WiiWare, pero es la "oportunidad de negocio" lo que requiere una explicación. Básicamente, si uno tiene una empresa de desarrollo y quiere crear títulos descargables, podría ser mucho más barato y fácil desarrollar un juego para una consola con una base instalada mucho mayor que sus competidoras.

Canal Tienda Wii
Consola virtual
Wii Programas de Wii
Añadir puntos
Movimientos
Descargas realizadas
Configuración
Menú de Wii
4000 puntos
Manual electrónico

El acceso a los contenidos de WiiWare tiene una interfaz ligeramente más anticuada que Xbox Live, pero el auténtico obstáculo podría ser la falta de capacidad de almacenamiento del propio hardware de Wii.



Si uno tiene una empresa de desarrollo y quiere crear títulos descargables, es más fácil desarrollarla para una consola con una base instalada mayor que sus competidoras



Joysound es una máquina de karaoke incorporada a WiiWare por Hudson, que utiliza un micrófono USB. Probablemente seguirán muchos otros juegos *lifestyle*.



XBLA ha lanzado títulos nuevos en XBLA, juegos como *Space Giraffe* o *Mutant Storm Empire*, que empiezan a despuntar, pero que siguen rodeados por un montón de ports. Y, como sabrán los seguidores de la columna de Jeff Minter en EDGE, crear un juego para XBLA supone un montón de complicaciones. Nnooo también vivió esta experiencia con el juego Pop, que será uno de los títulos de lanzamiento de WiiWare. "Llevamos mucho tiempo hablando con Microsoft y este proyecto ha llevado bastante tiempo", explica el director creativo **Nic Watt.** "Las expectativas para este proyecto, que supuestamente va a ayudar a los pequeños desarrolladores, son muy altas –nos han pedido demos y muchos documentos relativos al concepto artístico y de diseño, cosas así–. Llevaba mucho tiempo hablando con Nintendo





***Star Soldier* R destaca entre la vanguardia de WiiWare porque uno esperaría encontrarlo en XBLA, sin detección de movimiento y con grandes explosiones y muchos enemigos.**

y de pronto, cuando menos lo esperábamos, nos dijeron: '¿Habéis firmado el acuerdo de confidencialidad?' Les dije que no; mandaron uno y lo firmé, y al día siguiente pude comprar varios kits de desarrollo". Microsoft argumenta que sus normas aseguran una alta calidad a los juegos para XBLA (un punto abierto para el debate) mientras que la calidad de WiiWare todavía está por ver. Pero estos temores pueden hacer que los estudios pierdan una opción mucho más atractiva. "Es completamente diferente –continúa Watt–. [Para XBLA] tendríamos que haber presentado una demo bastante sofisticada, una parte del juego que resultara representativa. Esto supone un trabajo y una inversión sustanciales, y no hay garantías de que acabemos firmando con ellos". ¿Hasta qué punto será más barato desarrollar para WiiWare? Watt afirma: "Significativamente más barato que si lo hiciéramos para PSN o XBLA. Los kits de desarrollo para Nintendo cuestan más o menos la cuarta parte que los de otras plataformas". "No tendríamos ni una mínima oportunidad de sacar adelante este juego sin WiiWare –afirma **Jesse Lowther,** de Medaverse, desarrolladores de Gravitronix–. No tenemos dinero suficiente para sacar el juego a las tiendas y los mandos de Wii son imprescindibles para la jugabilidad. Siempre hemos querido desarrollar juegos, pero los obstáculos eran demasiado altos como para que pudiéramos hacerlo sin un distribuidor, y entonces tienes que arriesgar tus propias ideas, porque tu trabajo depende de los beneficios de otra persona. WiiWare ha bajado esa barrera hasta un punto en que ya sí es una posibilidad real para nosotros". La importancia de esta facilidad de acceso es evidente, pero deberían poder servirse de ella también empresas más grandes, que se contentan con hacer remakes y ports en lugar de innovar: la preocupación en torno a WiiWare es cuántas de las 100 propuestas que Iwata anunció en octubre de 2007 llegan de empresas que pretenden utilizar este canal para explotar un título propio. La presencia de *Bomberman* y de *Dr. Mario* llama la atención en un servicio supuestamente diseñado para ser escaparate de nuevas ideas. La primera preocupación de Nintendo debe ser evitar que el canal se llene de títulos de baja calidad, sobre todo cuando internet cuenta, por ejemplo, con Flash 7.0 y varios sitios web como Wiicade y Wiiplayable.com ofrecen entretenimiento de usar y tirar gratuitamente. "La primera tanda de juegos podría sentar precedente en WiiWare –afirma Lowther–. "No quiero parecer muy dramático, pero las casas desarrolladoras que están preparando juegos para WiiWare tienen la responsabilidad de

"Siempre hemos querido desarrollar juegos, pero los obstáculos eran demasiado altos como para que pudiéramos sin un distribuidor. WiiWare ha bajado esa barrera"



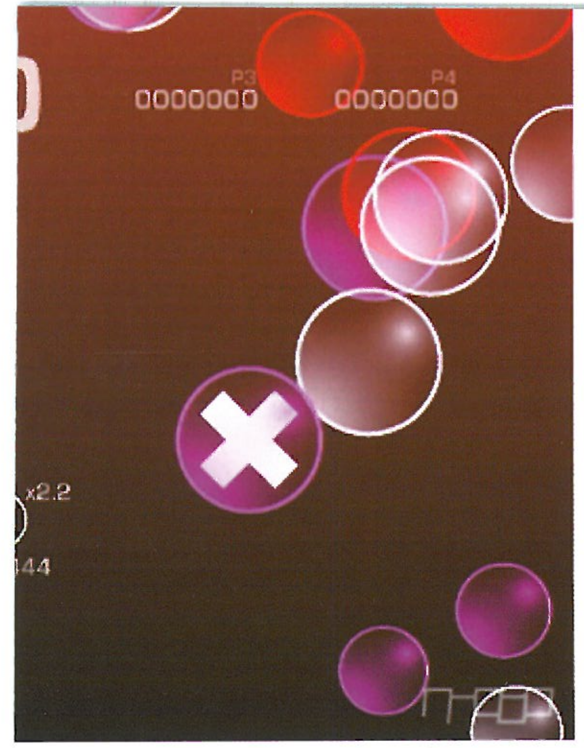
Éstos son los personajes de *Okiraku Ping Pong Wii,* en el que el Wiimando actúa como raqueta. La pantalla está dividida en cuatro jugadores y tiene un modo para un jugador.







Desde la izquierda: *Actionloop, Maruboushikaku* y *Dr. Mario.* Juegos sencillos con multijugador, siguiendo la filosofía de Nintendo para Wii.









Pop (centro) puede parecer Flash, pero la magia está en los controles táctiles. *Mojipittan* (arriba) es un juego de palabras sólo para Japón. *Pokémon Ranch* se venderá por miles.

contribuir a que WiiWare se haga un buen nombre. Si podemos hacerlo con éxito, será bueno para todos, pues los jugadores estarán pendientes de lo que Wiiware les ofrece".

WiiWare puede ser sólo uno de los aspectos en los que Nintendo quiere mejorar su actitud hacia las desarrolladoras thirdparty, a las que, según algunos informes, apoya muchísimo más desde el verano. "Incluso cuando Wii todavía se llamaba Revolution ya dejamos claro que el apoyo a las thirdparty era increíblemente importante para nosotros –explica **Rob Saunders,** responsable de relaciones públicas de Nintendo en el Reino Unido–. Pero hay una gran diferencia entre que las thirdparties tengan que hacer hueco en sus planes para las grandes consolas del mercado, y la existencia de nuevos caminos para la expresión creativa. ¿Es eso lo que WiiWare pretende ofrecer? Según Saunders, "la filosofía de la Wii es que se trata de una consola 'para todo el mundo', fácil de usar, en la que cualquiera puede meterse y jugar. Podemos decir lo mismo de WiiWare: un concepto como éste favorece las grandes ideas mucho más que un gran presupuesto. Ahora no importa el tamaño que tenga un desarrollador, y esto supone que todo el mundo tiene su oportunidad. Piensa en un juego como *Tetris* o *Electroplankton:* si hoy le diéramos cualquiera de esas ideas al responsable de un estudio, sería difícil de imaginar que ninguno de ellos llegase a encargarse. WiiWare hace florecer las buenas ideas, las que son creativas de verdad. Eso es lo que estamos tratando de decir a los desarrolladores: no importa el tamaño de tu empresa, ya no es necesario asumir esos grandes riesgos y grandes inversiones en software. Si tienes una buena idea, con eso basta".

Pese a la historia pasada de Nintendo con los titulares de sus licencias, ahora parece ofrecer un nuevo camino para el desarrollo de juegos. También llama la atención que el nombre de *Tetris* aparezca a menudo al hablar de WiiWare. Para el concepto WiiWare es más que una simple inspiración. Representa una lección aprendida: la batalla legal sobre ciertos derechos de aquel juego podría haber sido muy costosa para Nintendo en 1990, y su triunfo se basó en que no se consideró la NES como un ordenador doméstico. WiiWare asegura que, si hay un *Tetris* en el futuro, está claro cuál será su plataforma y quién controlará su distribución. No se puede criticar esta motivación: si Nintendo puede sacar grandes beneficios de los éxitos que resultarán de WiiWare, los desarrolladores también podrán acceder a un público amplio y variado.

Y eso sólo deja abierta la pregunta más importante, una que sólo el tiempo responderá. ¿Marcarán los juegos de WiiWare un nuevo nivel en la innovación para consolas, o terminará lleno de ports y de versiones baratas de juegos que se pueden encontrar en cualquier sitio? "Por una parte, contamos con desarrolladores nuevos que están creando juegos, conceptos e ideas que pueden llegar a ser extraños y extravagantes, y, por otro lado, tenemos la consola más rápidamente vendida de la historia, con un sistema de mandos único y revolucionario –reconoce Lowther–. "Es imposible predecir qué pasará, pero WiiWare me apasiona, como desarrollador y como jugador".





Final Fantasy Crystal Chronicles: The Little King and the Promised Land, de Square Enix, es uno de los títulos más ambiciosos de la primera hornada de juegos para WiiWare. En él, hay que construir una ciudad y recorrerla enfrentándose a sus habitantes. Los costes de producción quedan claros en el precio, nada menos que 1.500 puntos Wii.

PLAYSTATION 3 · PS2 · PSP
PlayStation 2 · PlayStation Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLIN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernán Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN
c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLO ¡¡NUEVA APERTURA!! ☎ 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerías Viacambre - L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es







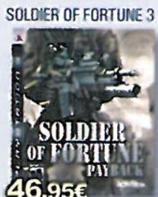





Consola	Precio
PS3 40Gb BÁSICA	399.95€
PS3 40Gb + UNCHARTED	429.95€
PS3 40Gb + RATCHET & C.	429.95€
PS3 40Gb + RATCHET & C. + UNCHARTED + MANDO	499.95€
CONSOLA PSTWO BASE	129.95€
CONSOLA PSP SLIM&LITE	169.95€









PS3	Precio
ARMY OF TWO	66.95€
ASSASSIN'S CREED	66.95€
BATTLEFIELD BAD CO	66.95€
BEOWULF	29.95€
BURNOUT PARADISE	66.95€
CONDEMNED 2	66.95€
DYNASTY WARRIORS 6	66.95€
ENEMY TERRITORY QW	66.95€
FIFA STREET 3	66.95€
GUITAR HERO 3 + GUITARRA	96.95€
GT5 PROLOGUE	CONS.
GRAND THEFT AUTO 4 (ED.ESPECIAL 96.95€)	66.95€
HAZE	66.95€
HL2 ORANGE BOX	66.95€
MX VS ATV UNTAMED	61.95€
NBA 08	66.95€
PERDIDOS (LOST)	42.95€
RAINBOW SIX VEGAS 2	66.95€
SEGA SUPERS. TENNIS	56.95€
SOLDIER OF FORTUNE 3	46.95€
S.CELL DOUBLE AGENT	37.95€
THE CLUB	66.95€
TURNING POINT	66.95€
TUROK	56.95€
UNCHARTED	66.95€
UNREAL TOURNAMENT 3	66.95€
VIKING	66.95€
WWE SMACK VS RAW 08	61.95€



















PS2	Precio
ALONE IN THE DARK	46.95€
ASTERIX OLIMPIC	29.95€
ATV OFFROAD FURY 4	46.95€
BUZZ JR. DINOS (+BUZZERS 56.95€)	37.95€
CABELA BIG GAME H.	19.95€
DBZ TENKAICHI 3	56.95€
GUITAR HERO 3 (+GUITARRA 76.95€)	46.95€
MX VS ATV UNTAMED	37.95€
NARUTO UZUMAKI 2	46.95€
NBA 08	46.95€
PUZZLE QUEST	29.95€
SEGA SUPERS. TENNIS	37.95€
SMT PERSONA 3	46.95€
SONIC RIDERS ZERO	46.95€
SPIDERWICK	29.95€
WWE SMACK VS RAW	46.95€









PSP	Precio
ATV OFFROAD FURY	37.95€
CODED ARMS C.	37.95€
CASTLEVANIA DRACULA	37.95€
DRAGONEERS ARIA	46.95€
GOD OF WAR (+FIGURA CON TU RESERVA)	37.95€
SILVERFALL	29.95€
MX VS ATV UNTAMED	37.95€
PATAPON	37.95€



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

Wii

XBOX360 ARCADE

279.95€

XBOX360 PRO SYSTEM

349.95€

XBOX360 ELITE SYSTEM

449.95€

RACING WHEEL INÁLAMBRICO (INCLUYE DEMO FORZA 2)

96.95€

HD-DVD PLAYER

179.95€

DISCO DURO 120 Gb

179.95€

GUITARRA GUITAR HERO

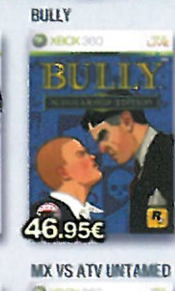
66.95€

ALONE IN THE DARK

ED.ESPECIAL 76.95€
66.95€

ARMY OF TWO

66.95€

BURNOUT PARADISE

66.95€

BULLY

46.95€

CONDEMNED 2

66.95€

DARK MESSIAH M&M

66.95€

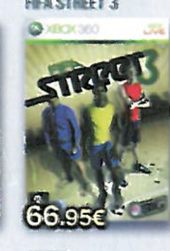
DYNASTY WARRIORS 6

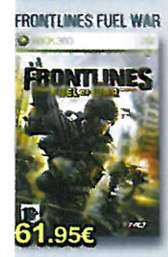
66.95€

EL UNIVERSO EN GUERRA

66.95€

END WAR
CONS.

FIFA STREET 3

66.95€

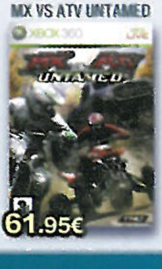
FRONTLINES FUEL WAR

61.95€

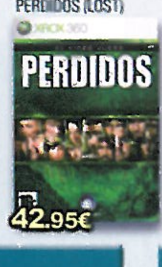
GRAND THEFT AUTO 4

ED.ESPECIAL 96.95€
66.95€

LOST ODYSSEY

61.95€

MX VS ATV UNTAMED

61.95€

PERDIDOS (LOST)

42.95€

RAINBOW SIX VEGAS 2

66.95€

SEGA SSTAR. TENNIS

66.95€

THE CLUB

66.95€

TUROK
56.95€

VIKING

66.95€




NINTENDO DS

CONSOLA Wii + Wii SPORTS

249.95€

REMOTE CONT.

42.95€

NUNCHAKU
19.95€

ZAPPER + LINK CROSSBOW


29.95€

NINTENDO DS LITE NEGRA

149.95€

NINTENDO DS LITE BLANCA


149.95€

NINTENDO DS LITE ROSA
149.95€

NINTENDO DS LITE PLATA

149.95€

AJEDREZ WII

29.95€

ALONE IN THE DARK


56.95€

BATTALION WARS 2

46.95€

BLEACH
56.95€

BULLY

46.95€

DBZ TENKAICHI 3

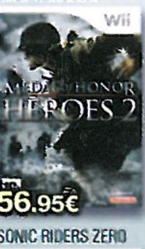
56.95€

DONKEY KONG JET RACE

46.95€

HOUSE DEAD 2 & 3

37.95€

MOH HEROES 2

56.95€

MX VS ATV UNTAMED

56.95€

NIGHTS

56.95€

NO MORE HEROES

56.95€

SEGA SSTAR TENNIS

56.95€

SONIC RIDERS ZERO

56.95€

WORMS GUSANODISEA

56.95€

ADVANCE WARS DC

39.95€

ASSASSIN'S CREED

37.95€

ASTERIX OLIMPIC GAME


37.95€

BABY PALS

37.95€

BLEACH

37.95€

BRATZ SUPER BABYZ
37.95€

BUNNYZ
37.95€

FIFA STREET 3
37.95€

IMAGINA SER PATINADORA
37.95€

MARIO & SONIC OLIM.

37.95€

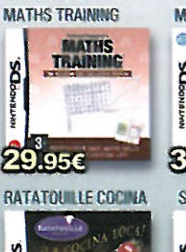
MATHS TRAINING
29.95€

MYSTERY DUNGEON
37.95€

MX VS ATV UNTAMED
37.95€

NARUTO NINJA DESTINY
39.95€

PES 2008
37.95€

RATATOUILLE COCINA

37.95€

SEGA SSTAR TENNIS


37.95€

SPIDERWICK CRÓNICAS

29.95€

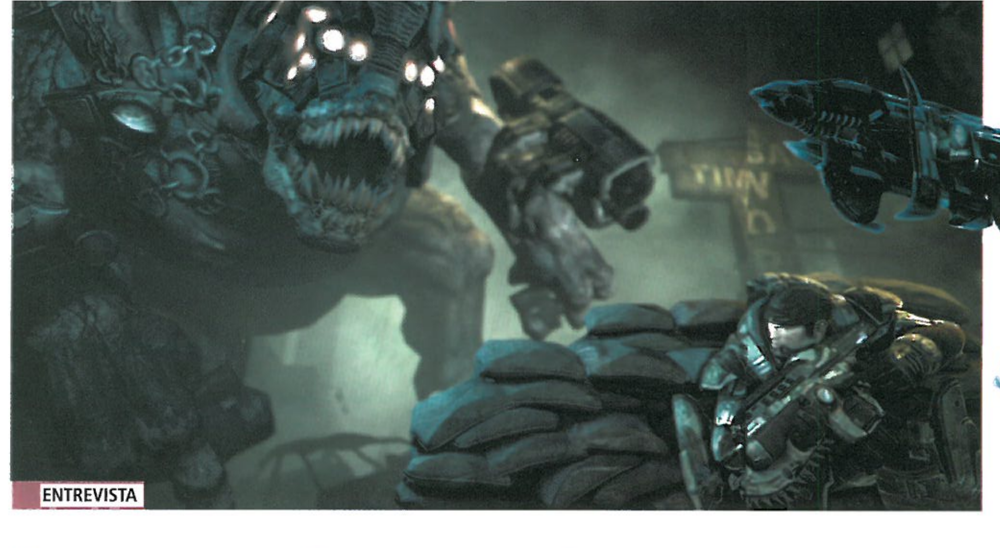
TIGERZ

37.95€

ZOO TYCOON 2 DS


37.95€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



ENTREVISTA

La cuentacuentos

Susan O'Connor ha escrito algunos de los juegos más vendidos en los últimos años, y sigue contando historias...

La guionista de juegos **Susan O'Connor** (foto de la derecha) ha trabajado en juegos muy bien recibidos *(BioShock)* y en otros criticados *(Gears of War)*. Habla de sus proyectos recientes, como *BlackSite: Area 51*.

¿Cómo empezó a ser guionista de juegos?
Empecé con un pequeño estudio que hacía juegos para niños.

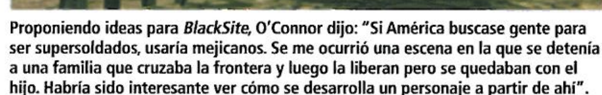
¿Y qué aprendió de los juegos para niños?
¡Que la mayoría de los juegos siguen escribiéndose como si fueran para niños! No hay profundidad en los textos. Muchas veces en los juegos (y a mí me han pedido que lo haga) el diálogo es tremendamente obvio. En la vida real, la gente no expresa lo que quiere. El cine es mejor cuando se escenifica el planteamiento, empleando el drama y el conflicto para encubrir que te están explicando algo. Pero en los juegos el jugador quiere meterse en el conflicto. El conflicto tiene que producirse durante el juego.

"Escribir historias para los juegos requiere tanto esfuerzo como el diseño del juego. Si los desarrolladores lo ignoran y escriben historias sin inteligencia, los críticos lo atacarán"



La trama de *BioShock* era más profunda de lo que cabía esperar con tantos tiroteos, pero la escritura logró sorprender a los jugadores, sobre todo con el uso de diarios grabados.





Proponiendo ideas para *BlackSite*, O'Connor dijo: "Si América buscase gente para ser supersoldados, usaría mejicanos. Se me ocurrió una escena en la que se detenía a una familia que cruzaba la frontera y luego la liberan pero se quedaban con el hijo. Habría sido interesante ver cómo se desarrolla un personaje a partir de ahí".

¿Por qué es tan importante el guión?
Los jugadores empiezan a prestar mucha atención a la calidad de las historias. Escribir buenas historias para juegos requiere tanto esfuerzo como el propio diseño. Si los desarrolladores lo ignoran y escriben historias sin inteligencia (y yo he trabajado en títulos de este tipo), los críticos lo atacarán. Los críticos son mi mejor aliado. Si mi cliente me dice "haz algo para salir del paso", puedo contarle la reacción de los críticos ante las malas historias, y demostrarle que los jugadores exigen cosas mejores.

¿Qué opina de cómo ha funcionado *Gears of War*?
Fue estupendo colaborar con este equipo. Pero en un equipo así, que nunca ha trabajado con un juego que tuviera una historia fuerte, el escritor es el único que lucha por la historia.

En *Gears of War* parecía tener una importante trama de la que se explicaba poco.
No sé lo que pasó. Creo que el guión se cortó en gran parte cuando salí del proyecto.

¿Qué diferencia hubo entre este juego y el trabajo con *BioShock*?
La experiencia fue muy distinta. Ya existía una historia cuando me incorporé, pero Ken Levine es escritor y tenía toda la estructura desarrollada. Estaban dispuestos a cambiar y pulir la historia hasta el último momento. Escribir para juegos es bastante complicado, porque suceden muchas cosas durante la producción. Las historias para juegos empiezan a funcionar ahora porque el escritor se incorpora en las fases alfa o beta. Antes, yo trabajaba mucho antes de la alfa, y el juego final podía ser muy diferente.

¿Qué opina de comentarios sobre la opinión de Harvey Smith sobre *BlackSite*?
Aún no he jugado con ese título, pero fue estupendo trabajar con Harvey Smith. Trabajábamos con una IP muy tradicional: soldados contra alienígenas. Creo que todo el equipo, y no sólo Harvey, lo pasó mal. Harvey quería hacer algo bastante subversivo con el juego. Si yo lo hubiera hecho a mi manera, habría quitado todos los alienígenas. Debido al presupuesto y la presión de tiempo, no pudimos crear el tipo de ficción que queríamos, pero me gusta que en los juegos haya contenidos más subversivos, más políticos. La gente piensa que el público de los juegos está formado sólo por hombres jóvenes. ¡Aunque fuera cierto, los hombres jóvenes no ven sólo películas de Vin Diesel!


CONFLICT
DENIED OPS
MIENTRAS CUBRE TUS ÁNGULOS
TÚ CUBRES SU ESPALDA
"El realismo bélico de la saga de Pivotal da el salto a la nueva generación"
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
BÁJATE LA DEMO EN EL BAZAR DE XBOX LIVE
DESPIADADA ACCIÓN MUNDO REAL IMPLACABLE TÁCTICA COOPERATIVA TEMERARIA DESTRUCCIÓN
Lidera a dos duros Agentes Paramilitares de la CIA en intensas misiones situadas en Sudamérica, África y Siberia. Cambia entre los dos hombres de tu equipo bajo intenso fuego enemigo o únete a un amigo en la campaña cooperativa online o en pantalla partida.
WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
PLAYSTATION 3
Sound Blaster X-Fi
THE WAY NVIDIA
PIVOTAL GAMES
eidos


Wii Fit pondrá la industria patas arriba si logra que los no jugadores compren la Wii.

SOUND BYTES

"Uno de los que han sido más elogiados es *Super Mario Galaxy,* con sus mundos esféricos; hicimos mundos esféricos en *Going Commando* y en *Up Your Arsenal.* Sería asombroso que Miyamoto hubiese pensado que era tan genial que lo incorporó a *Galaxy*".
El director de marketing de Insomniac, **Ryan Schneider,** especula sobre el origen de un juego de 2007.

"No sacamos la idea de ningún sitio. Lo siento, pero tengo que admitir que nunca he visto ese juego. ¿Es de PC?".
Y **Shigeru Miyamoto** rompe la ilusión.

"¿Quién puede discutir que sea bueno que Luke Skywalker se encuentre a Debbie Does Dallas? No lo es. Y no voy a dejar que *Mass Effect* entre en mi casa".
Hay mucha gente que quiere participar en el debate con la tertuliana de **Fox News,** pero cambiarían de opinión si mirasen internet.

"Son los Sudoku de Satán, Cocaína para el cerebro. Hasta el dibujo animado más mierda o el culebrón más hortera enseña a los chavales sobre los personajes, el argumento, el humor, la vida. Al jugar con videojuegos, los niños se aíslan mentalmente".
Janice Turner muestra en su columna de *Times* que Nintendo tiene bastante trabajo antes de convertir a todos a la causa.

"Me sorprende. Nunca me atrevo a decir a las distribuidoras a qué precio debe poner el software. Así que no creo que esté bien que digan qué precio debe tener el software".
El director de SCEA, **Jack Tretton,** no escucha a gente como Robert Kotick, de Activision Blizzard, ¿vale?

EJERCICIO

En forma con Wii Fit

Puede que el último producto lifestyle de Nintendo no sea un juego, pero ¿logrará que los jugadores se sientan como Eva Nasarre?

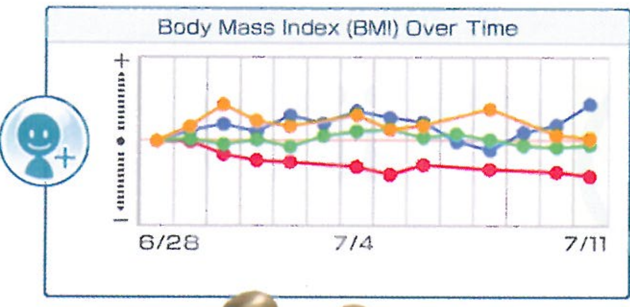
Aunque la línea de marketing dominante de Nintendo ha estado siempre marcada por un incansable esfuerzo en llevar a su redil a los no jugadores, *Wii Fit,* en potencia, puede funcionar justo al contrario, convenciendo a legiones de jugones rostropálidos para que muevan un poco los michelines, igual que *Guitar Hero* descubrió oído musical en jugadores antes sordos como tapias... Y, según el estereotipo de jugadores que Nintendo ha establecido hace poco (ver E21), probablemente hay una buena cantidad de "adolescentes solitarios y antisociales" a los que puede venir bien hacer un poco de ejercicio. Pero *Wii Fit* no considera la plataforma como un producto de entretenimiento. Aunque contiene una serie de opciones parecidas a minijuegos, el atractivo de *Wii Fit* y de la Balance Board que le acompaña está en ofrecer una completa tabla de ejercicios.

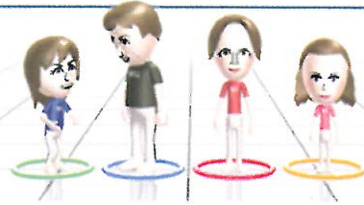
Aún más que otros productos anteriores para la consola, *Wii Fit* no considera la plataforma como producto de entretenimiento

Este producto se parece más a los distintos juegos *Training* de Nintendo para la DS que a *Wii Sports,* y quizá es incluso más parecido a un vídeo de entrenamiento. No es novedad absoluta –*Yourself!Fitness* y *EyeToy: Kinetic* han tenido cierta popularidad–, pero *Wii Fit* se vende con otro periférico. Y esto provoca el efecto de cambiar la percepción de la propia consola, alejando su función del frívolo placer del juego. Como hicieron antes todos los títulos *Training, Wii Fit* parte también de una dudosa ciencia popular, calculando el índice de masa corporal (IMC), relacionando el peso con la altura, algo que la comunidad científica ha desacreditado como elemento de medición de la salud.

Sin embargo, una vez que uno deja a un lado la incómoda frivolidad que rodea a los ejercicios principales de *Wii Fit,* el valor del título acaba revelándose. El juego ofrece cinco


Los anuncios presentan *Wii Fit* como una actividad de grupo, pero no hay multijugador. Puedes comparar tus estadísticas con las de otros jugadores online.





El IMC no tiene en cuenta la distribución de huesos y músculos, lo que genera una cifra errónea en los casos de personas que hacen más o menos deporte de lo habitual.



Aunque los minijuegos de *Wii Fit* son un poco aburridos, Bandai Namco está desarrollado un completo juego de esquí que será compatible con la Balance Board.

minijuegos de equilibrio y diez actividades de ejercicios. El eslalon y el salto de esquí muestran en pantalla tu centro de gravedad, algo que es de mucha ayuda. Los juegos de hula hop y de fútbol son algo menos intuitivos, pues se sustentan en la capacidad de la tabla para saber en qué posición está cada parte del cuerpo según la distribución de peso sobre la tabla, lo que provoca errores. Lo más atractivo es la final de los cinco minijuegos: tienes que colar bolas a través de los agujeros de una tabla, cuyo ángulo está determinado por tu movimiento.

Sin embargo, estos juegos divierten poco tiempo y, al contrario que *Wii Sports,* la Balance Board no permite que uno juegue a medias. Hay que ponerse de pie y articular el cuerpo en distintas posiciones para ir desplazando el centro de gravedad. Esto es más un ejercicio que un juego. Ofrece algo más que los vídeos de Jane Fonda y similares, y logra que sientas que capta tu esfuerzo y adapta los objetivos a cada individuo. Al mostrar dónde está tu centro de gravedad, te ayuda a mantener el equilibrio, algo aparentemente esencial para lograr esa "fuerza interior" de la que hablan los locos del yoga. Pero su atractivo estará determinado por la aparición de futuros títulos que utilicen la Balance Board. Después de haber vendido un cuarto de millón de copias en su primera semana en Japón, cabe preguntarse cuánto tardará Nintendo en redefinirse como un fabricante de productos electrónicos de lifestyle.







La polémica Manhunt 2

Tras la decisión judicial del 24 de enero, el VAC debe reconsiderar si obliga a la BBFC a conceder calificación al título de Rockstar

Limitaciones legales

¿Qué cobertura tienen los videojuegos?

La disputa entre el BBFC y el VAC se apoya en la interpretación de la Video Recordings Act (VRA) de 1984, la ley que autoriza al BBFC a clasificar (o no) los vídeos y los juegos para uso doméstico. Aunque se revisó en 1994, hay quien opina que la ley no está actualizada. "La VRA se ocupa sólo de juegos, se ocupa solamente de soporte físico –explica Cordall– y las descargas no están incluidas. Técnicamente [Rockstar] podría distribuirse en forma de descarga, pero habría que enfrentarse a los dueños de plataformas, que piden que sus contenidos se clasifiquen de todos modos".









Los dos últimos meses han sido intensos en la polémica desatada en Gran Bretaña sobre *Manhunt 2*, de Rockstar. El día 10 de diciembre el Video Appeals Committee (VAC) dictó sentencia a favor del recurso presentado por Rockstar contra la decisión del British Board of Film Classification (BBFC) que prohibía la publicación del juego tanto en su forma original como en la versión modificada lanzada en Estados Unidos. El VAC exigía al BBFC que clasificara el juego, lo que permitiría su lanzamiento. Una semana más tarde, un dolido BBFC solicitaba la revisión judicial y el 24 de enero el juez dictaba que el VAC debía replantearse la decisión de obligar al BBFC a calificar al título de Rockstar.

"Ha habido otros recursos antes, pero el hecho de asumir los gastos y molestias de una revisión judicial implica que esto es un asunto serio para el BBFC"

El juez apoya la teoría del BBFC de que el VAC debe reconsiderar su decisión, que considera equivocada porque se debe a una "mala interpretación de la ley". El VAC decidió por cuatro votos a tres que el BBFC debía otorgar la calificación a *Manhunt 2*, pero tras la sentencia judicial hay que esperar a que se pronuncie de forma definitiva el Comité de Apelaciones.

En su demanda, el BBFC decía: "Si se ratificase la sentencia del VAC, el caso tendría consecuencias muy importantes para todas las decisiones de nuestra institución, entre ellas el rechazo de juegos que contienen niveles inaceptables de violencia". La BBFC ha ido ahora más lejos de lo que fue en 1997, cuando el VAC revocó la prohibición de *Carmageddon,* el primer y único juego de la historia al que se le ha negado la clasificación. Según la abogada de medios digitales **Gillian Cordall** (en la imagen superior), esto indica que el BBFC está profundamente preocupado por las consecuencias del caso: "El BBFC no lo hace porque sí. Ha habido otros recursos antes, pero el hecho de asumir los gastos y las molestias de una revisión judicial implica que esto es un asunto muy serio para el BBFC, algo que considera que le perjudicará de alguna forma".

Sabemos que el VAC recibió a distintas representaciones que aseguraban que el nivel de violencia de *Manhunt* no es especialmente exagerado: **Fred Hasson,** consejero delegado de la asociación de desarrolladores británica TIGA, dice que estaba "sorprendido por su suavidad", y el psicólogo **Guy Cumberbatch** describió el juego como "bastante equilibrado" en compa-



El BBFC ha realizado un estudio sobre cómo juega la gente para revisar cómo debería evaluar los juegos. El estudio concluyó que el tópico de que la interactividad implica más a los jugadores no es verdad a la fuerza.





ración con la película. Es probable que sea así en la versión revisada, que ha reducido los detalles gráficos de los asesinatos. Esto ha provocado ciertas acusaciones de que el BBFC se está dejando llevar por la presión política y mediática que ha generado este juego en particular, debido a la controversia que suscitan tanto este título como el primer *Manhunt*, la propia Rockstar y los juegos violentos en general. Parece tratarse de una decisión poco consistente, ya que el BBFC incluso ha señalado que no hay pruebas de que la interactividad haga más dañinas las imágenes violentas. **Jim Cliff,** miembro del BBFC, dijo en el festival GameCity celebrado en Nottingham el pasado octubre: "Consideramos que los juegos no son más nocivos porque sean interactivos; nadie ha demostrado que lo sean".

Pero en el mismo festival Cliff señaló que no es la intensidad de las imágenes lo único que el BBFC tiene en cuenta para clasificar un juego: "También tenemos en cuenta el tono y el contexto. Nos fijamos realmente en qué tipo de juego es, qué se le pide al jugador y qué se le permite hacer". Éste parece ser el punto clave para el censor en relación con *Manhunt 2.* Los comunicados de prensa del BBFC afirman que el juego transmite una "completa falta de esperanza y un tono de crueldad", y un "mínimo distanciamiento y un escaso alivio" además de "un sadismo continuado, creciente y trivial". Los comunicados aseguran también que el juego no ofrece "ninguna otra forma de diversión" que no sea la violencia.



Pero la diferencias entre el BBFC y el VAC parecen basarse precisamente en cómo el contexto podría resultar nocivo para los jugadores. Como respuesta a la decision del comité de apelacionse EL BBFC alegó que su enfoque "tiene en cuenta otros efectos en el razonamiento y la actitud de los individuos".





Cordall considera que el VAC está utilizando un concepto más amplio y más social del daño: "Si se considera que el juego puede provocar un daño a la sociedad debido a la acción de los individuos que la integran, entonces el BBFC se encontraría con que no podría rechazar prácticamente ningún juego, dado que no hay estudios que respalden esta idea".

La sensación de Cordall es que una decisión judicial favorable al BBFC no cambiaría el panorama ni llevaría necesariamente a una clasificación más estricta de los juegos. Sin embargo, piensa que el BBFC resultaría seriamente dañado si la sentencia fuese contra ellos, y eso podría afectar a sus decisiones sobre cine y vídeo. En mitad de toda esta polémica, no hay que olvida que el parlamento británico está precisamente discutiendo un proyecto de ley, que propone que exista cierto grado de control gubernamental sobre las decisiones y las sentencias del BBFC, y esto hace que la vista vaya a celebrarse en un momento bastante sensible para la censura en el contexto político del Reino Unido.



***Manhunt 2* recibió en EE.UU. la clasificación de AO (Adults Only), con lo que no podía salir en las consolas de Sony y Nintendo. Rockstar recortó el juego para conseguir una clasificación M (Mature); es decir, sólo para adultos.**

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Borderlands

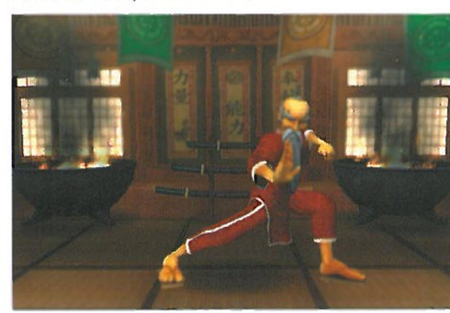
PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: 2K GAMES



Al unirse a *Aliens* en el lanzamiento de Gearbox, *Borderlands* espera abrir nuevos mercados con una "casi inagotable" variedad de armas, enemigos, y misiones generadas aleatoriamente.

Ninja Reflex

PLATAFORMA: DS, Wii DISTRIBUCIÓN: EA



EA tira la casa por la ventana y tú los shurikens. *Brain Training vs. Wii Sports* es lo último, donde un Sensei personal te enseña el arte de la varita.Lo desarrolla Nunchuck Games (claro).

Patapon

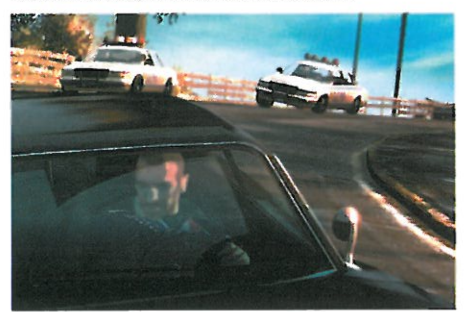
PLATAFORMA: PSP DISTRIBUCIÓN: SCEE



La etiqueta de "único" no convence visto el superficial parecido con *LocoRoco*. La música tiene mas protagonismo en este icónico plataformas. Tus ataques son más poderosos con el ritmo.

Grand Theft Auto IV

PLATAFORMA: 360, PS3 DISTRIBUCIÓN: 2K GAMES



Tal y como se esperaba, en el último tráiler de Rockstar se ve poco de la nueva jugabilidad, pero sí bastante del reparto, y mucho del estilo que ha hecho al GTA.

Insecticide

PLATAFORMA: DS, PC DISTRIBUCIÓN: GAMECOCK



La historia de detectives que combate entre un shooter y una aventura. Todavía se pueden descargar episodios desde el PC. Gusta pensar que los bichos son los culpables.

The World Ends With You

PLATAFORMA: DS DISTRIBUCIÓN: SQUARE ENIX



El Tokyo RPG de Square Enix se pavoneará por Occidente esta primavera tras su éxito en Japón. Moda, amigos y lucha son tres cosas imprescindibles. Del equipo de *Kingdom Hearts*.

Don King Presents: Prizefighter

PLATAFORMA: 360, DS, Wii DISTRIBUCIÓN: 2K GAMES



Mientras *Fight Night* le da la espalda, Venom Games aprovecha y presenta una continuación muy espiritual de sus populares juegos de *Rocky*.

Just Cause 2

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: EIDOS



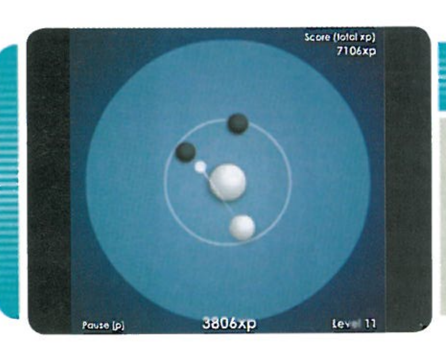
Rico Rodriguez tiene una nueva misión en la isla de Panau, en el Pacífico Sur, dominada por tres facciones en guerra y donde su anterior CO se ha vuelto un paria.

Prototype

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: SIERRA



El homenaje de Radical a casi todo va más allá con este nuevo tráiler, donde la novedad es la mezcla. El parcour frente a un helicóptero, o *Crackdown* con una intriga narrativa.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Zwingo

www.kabomb.net/games/zwingo.html

El último juego de Kable Monck es algo raro y especial: el hijo natural de la lucha del Sumo y el Swing Ball. En el centro de la pantalla hay una pista circular y una gran bola blanca en su interior. Las bolas negras entran desde los bordes de la pantalla, como si fueran cóncavas, y hay que apartarlas antes de que toquen la bola central y la saquen de su sitio.

Sin embargo no hay bate, el medio de defensa contra los misiles entrantes es otra bola blanca enganchada al cursor de forma elástica, forzando así una forma algo anárquica de control. Además, la velocidad con la que logres quitarte las bolas negras de enmedio y lanzarlas fuera de la pista contribuye a ganar puntos con los que puedes actualizar ya sea la pista o el equipamiento al final de cada partida, incrementando el tamaño o la velocidad del "arma", la masa del blanco o el diámetro de la pista. Si se le añaden a esto batallas con jefes finales, se consigue un peculiar embrollo de elementos de juego, atrapados de alguna manera en un todo que resulta irresistible.

TUROK

HUNT OR BE HUNTED

www.turok.com

18+

www.pegi.info







PLAYSTATION 3



El ocaso del sol naciente

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

La industria del videojuego japonés está en plena expansión. Las envidiables cifras de ventas del año pasado registraron un saldo de 60.000 millones de yenes sobre las de 2006, que no es poco. La DS y la Wii están en pleno apogeo, con un abultado catálogo que reporta beneficios a casi todas las desarrolladoras que quieran nutrirlo. Sin embargo, mientras que todo marcha en el plano económico, Japón las pasa canutas en el creativo y en el técnico. Desde hace años se ve que el videojuego japonés está anquilosado y que, en muchos casos, necesita una reinvención. Sobre todo en el género patrio, el RPG a lo *Dragon Quest*. Sucede, no obstante, que lo que a nosotros nos cansa, ya sea la repetición de elementos de títulos similares o anteriores (menús, objetos, rivales) o los patrones de juego (linealidad), no parece que vaya a sufrir cambios, al menos a corto plazo.

La pasión de los japoneses por la tradición alcanza el súmmum de la exageración en el caso de las marcas propias de cada fabricante, también llamadas series. Que *Devil May Cry, Ridge Racer, Resident Evil, Gran Turismo, Ace Combat* y demás licencias japonesas se mantengan vivas a pesar de los años (y ofreciendo más de lo mismo) pone de manifiesto que, a día de hoy, nadie quiere correr riesgos y, lo que es peor, que existe un estancamiento en muchos creativos desde tiempos de la primera PlayStation. La falta de ideas ha propiciado ahora el regreso de *Street Fighter*, y ya está en el horno un nuevo juego de lucha de Goku y compañía para consolas de sobremesa, tan previsible como innecesario. La situación es especialmente preocupante en las PSP, consola creada con el objetivo premeditado de resucitar viejas glorias y hacerlas pasar por nuevas.

En el mercado internacional, como contrapartida a la decepcionante oferta japonesa, existe un buen número de producciones occidentales que ponen en evidencia los refritos que llegan desde Oriente

En el mercado internacional, como contrapartida a la renqueante y decepcionante oferta japonesa, existe un buen número de producciones occidentales estrenadas en esta generación que ponen en evidencia los refritos que llegan desde Oriente. Y no sólo por lo atractivo de sus propuestas, sino por su nivel gráfico *(Heavenly Sword, Assasssin's Creed)*. No tienen quien les tosa, ni siquiera en Japón, donde el inminente *Yakuza 3* no parece que vaya a llegarles ni a la suela de los zapatos.

Este desequilibrio tecnológico y creativo con Occidente no ha hecho sino producir desasosiego en el seno de las grandes compañías niponas, que últimamente ha traslucido en declaraciones de algunos directivos y personajes relevantes del sector. Akira Yamaoka, músico de la serie *Silent Hill*, llegó a afirmar recientemente que, de seguir así el avance de la industria americana y europea, Japón iba a "verse en apuros".

Volviendo al tema económico (el más importante), los mercados de "más allá del mar" están experimentando también un crecimiento tan importante que han llevado a empresas como Capcom y Square Enix a trabajar en con-



¿Pertenece definitivamente al pasado aquella creencia de que todo lo que venía de Japón tenía que ser mejor que lo que se hiciera en Occidente?

tenidos desarrollados expresamente para nosotros. Esto significa que, en vez de localizar un RTS con pocos visos de triunfar, invertirán recursos en crear juegos más rentables en nuestro mercado, como los FPS. Sorprende lo que les ha costado constatar que la audiencia occidental es muy distinta a la japonesa por el simple hecho de que la mayoría somos jugadores regulares que demandan contenidos más adultos y complejos. Nuestros hábitos de consumo poco tienen que ver con los de Japón, en donde rara es la semana en que sus superventas no son juegos pensados para todas las edades.

Paralelamente, con los años estamos aprendiendo a prescindir cada vez más de los juegos japoneses, cuya temática y elementos han dejado de ser atractivos. La época en la que muchos defendían que todo lo que se creaba en Japón era mejor, tanto por contenidos, jugabilidad o lo que fuera, tal vez haya pasado a mejor vida. Con esta crisis creativa y tecnológica, el videojuego japonés está empezando a perder el terreno que había ganado durante todos estos años fuera de sus fronteras. Cada vez es más común que los nuevos referentes, los mejor valorados por la crítica, sean occidentales. Ya conocemos cómo es la mentalidad japonesa: harán todo lo posible (si no lo están haciendo ya) para no quedarse atrás, y puede que en poco tiempo den un vuelco a la situación actual. Falta les hace...

Se repiten tal cual fórmulas que triunfaron. Juegos como *FFTA2* tienen una gran acogida en Japón. Pero ¿y en el extranjero?



GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS
18+
www.pegi.info
Sólo para
PSP
www.yourpsp.com
EL PODER DE LOS DIOSES
MUY PRONTO EN LA PALMA
DE TUS MANOS
DISPONIBLE EL 26 DE MARZO
RESÉRVALO YA EN TU TIENDA ESPECIALIZADA
DISFRUTA DE UNA HISTORIA ÚNICA, NUNCA ANTES CONTADA

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Historias conflictivas

Divertidos o reales: ¿qué quieren ser los juegos de guerra?



Cuesta entender la predilección de *Brothers In Arms: Hell's Highway* por la violencia gráfica cuando piensas que la serie había tratado antes la II Guerra Mundial de forma más sensible que cualquier otro videojuego.

Analizamos muchos juegos de guerra este mes, y cada uno de ellos aborda las masacres de distinta forma. Cuanto más dominan los desarrolladores la Xbox 360 y la PS3 para poder producir mundos más creíbles, más tensión hay entre la naturaleza de un juego y su tendencia al realismo.

Rainbow Six Vegas 2 continúa con su fetichismo de tecnología y tácticas militares, y su promesa de que sus soldados sobrevivirán siempre a las más densas lluvias de balas gracias a su rendimiento. Pero, a pesar del detalle de su encantador armamento moderno, y los llamamientos de sus fans a la inclusión de rifles, para Ubisoft Montreal debe ser un gran desafío diferenciar y equilibrar el uso de una ametralladora y otra mientras trata de satisfacer a todo el mundo.

En *Frontlines,* la herencia de su desarrollador (un *modder* de *Battlefield 1942)* y su necesidad de contar una historia no se llevan bien. Sus portentosas escenas hablan de una fábula política sobre una guerra por petróleo, con corresponsal de guerra incluido, pero el juego es abstracto, un FPS centrado en una mecánica de juego de clases y armas más que en la realidad.

La misma inquietud se ve en *Conflict: Denied Ops* que, pese a tener sus raíces en los escuadrones de tiradores de Pivotal de la operación Tormenta del Desierto, ha dado un paso hacia la valentía de los dibujos de *Gears Of War,* con dos sociópatas maleducados que se van abriendo camino entre matones. Y Pivotal dice que se inspira en la realidad, con la historia de un estado paria que amenaza con desatar la fuerza de sus armas nucleares.

Y luego está *Brothers In Arms,* el mejor ejemplo. Es muy difícil conciliar a sus encantadores, lentos y desmembrados alemanes con un documental del Canal Historia que explica cómo el juego recrea las batallas de la II GM. Randy Pitchford, de Gearbox, dice que no presenta una visión fría de la guerra, pero la tecnología de los videojuegos aún no iguala el impacto de películas como *La delgada línea roja* o *Salvar al soldado Ryan.*

¿Qué pretenden ser estos videojuegos?, ¿Un entretenimiento o un testamento? ¿Serán alguna vez algo más que un encontronazo?

Los + buscados de **Edge**

Resident Evil 5



The Club **recuerda el modo Mercenaries de *RE4*. Queremos más *Resi*. Capcom sí que sabe cómo sacar provecho a la ilusión.**
360, PS3.

Alan Wake



Los días oscuros son los más propicios para una pesadilla psicológica, aunque no la veamos hasta más adentrado el año.
360, PC, MICROSOFT

Mother 3



Después de que se hayan traducido al inglés 10 minutos del juego japonés, queda clara la magnitud del proyecto.
GBA, NINTENDO

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **MEDIA MOLECULE**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

LittleBigPlanet

Este artículo se ha hecho copiando unas cuantas palabras una y otra vez. Las imágenes se sostienen con chinchetas

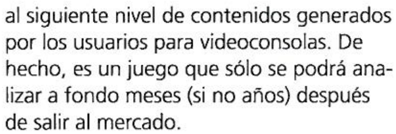


Tras construir esta rueda quíntuple, puedes hacerla explotar, encogerla, o simplemente copiarla y pegarla por todo el nivel en cuestión de segundos.

LittleBigPlanet está terminado a grandes rasgos y pasando el testeo de fallos pre-alfa con el objetivo de tener lista una versión beta de prueba a principios de verano. Tras ello, empieza el verdadero trabajo: el nuestro. Puede parecer una aseveración simplista, incluso al estilo de las frases de anuncios (no hay duda de que usarán alguna parecida para promocionar el título), pero es fundamental para cualquier valoración del juego que espera ser la puerta para pasar al siguiente nivel de contenidos generados por los usuarios para videoconsolas. De hecho, es un juego que sólo se podrá analizar a fondo meses (si no años) después de salir al mercado.

Pero eso sería esperar demasiado. Lo que podemos mostrar de *LBP* es su estructura, que está siendo creada para esta experimentación, y que parece ser más extensa que todo lo visto hasta ahora en un juego de consolas. Su menú Pop-It te permite, esencialmente, cortar, pegar y redimensionar a tu antojo cualquier forma que escojas o crees, y a la que puedes acceder en cualquier momento (excepto en ciertas secciones de los niveles con "historia"). Lo que consigue que los edificios, que parecen un objeto relativamente complejo, en realidad sean muy simples: el productor del juego mostró un árbol que puede construirse en apenas un minuto a base de copiar, redimensionar y estampar una forma básica una y otra vez, antes de pegarle hojas con chinchetas. Su flexibilidad a la hora de manipular, redimensionar y rotar los ladrillos básicos para construir parece ilimitada, y la accesibilidad de su interfaz esconde su profundidad tras una máscara de simplicidad.

Su flexibilidad a la hora de manipular los ladrillos básicos para construir parece ilimitada, y la accesibilidad de su interfaz esconde su profundidad tras la simplicidad



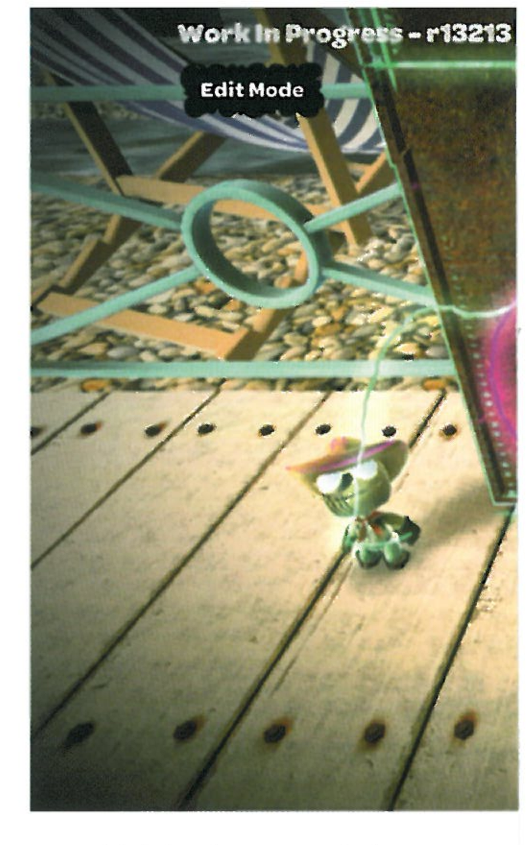
La parte más convencional del juego es la LittleBigStory, con una historia básica que conecta casi 50 niveles que pueden jugar entre uno y cuatro jugadores. Éstos pueden escogerse mezclando amigos físicos o de la PlayStation Network, y cada nivel comienza sólo cuando cada miembro está en la puerta de salida: parece claro que los niveles básicos de *LittleBigPlanet* ponen el énfasis en las carreras entre jugadores para recoger pelusa (el ítem básico para la creación de contenidos en LittleBigStory) y llegar al siguiente reto. Ahora los niveles también incorporan peligros que pueden "matar" a tu hombre-saco, pero las muertes dentro del juego están compensadas por los abundantes puntos de regeneración: es raro que los cuatro jugadores caigan en un mismo obstáculo, así que morir es más una inconveniencia temporal que un punto final. En el pasado CES se mostró un nuevo nivel, con un ambiente hindú que incluía una versión *LBP* del dios Ganesh y una extraña música de sitar. Y aunque todo está hecho de sustancias con propiedades particulares, los desarrolladores destacaban que los objetos no tienen por qué estar hechos de lo que sería lógico esperar: un árbol puede ser tanto de esponja como de madera.

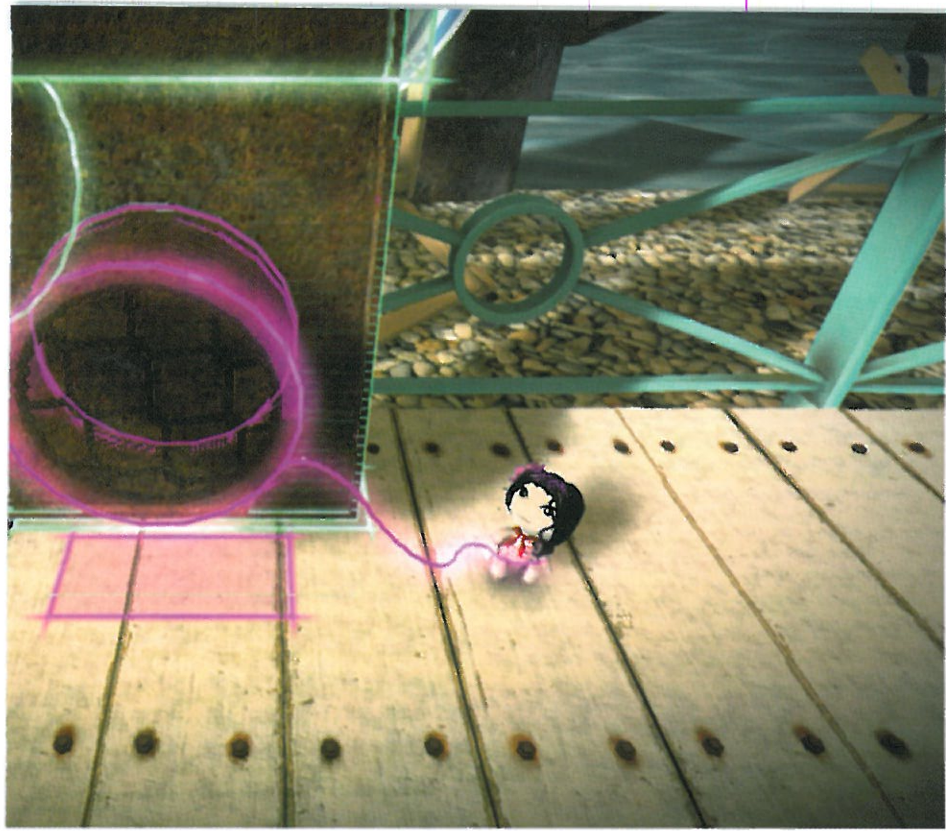
Estos niveles con historia también ayudan a desbloquear otras formas de crear contenidos en *LBP*. "Todo el tiempo que pasas jugando en este modo, estás adquiriendo cosas que te ayudan a crear –dice **Pete Smith,** el productor de *LBP*–.. "Así que al principio puedes contar con todas las herramientas, pero sólo puedes dar a los objetos propiedades de esponja, madera y ladrillos. Tras el primer nivel obtienes el cristal, porque realmente queremos llevar a la gente por el camino de la creación y la experimentación".

La filosofía de la creación de contenido se ha mantenido intacta. *LBP* no se basa en un juego de herramientas complejas, en realidad, se basa en herramientas básicas que pueden combinarse para crear objetos complicados que luego otros jugadores pueden modificar. Smith dice: "No



La variedad de trajes para los hombres-saco (lo raro es que nadie ha hablado de ninguna mujer-saco) crece cada vez que se muestra el juego. ¿Qué tal un enfrentamiento entre John Wayne y Elvis Presley?

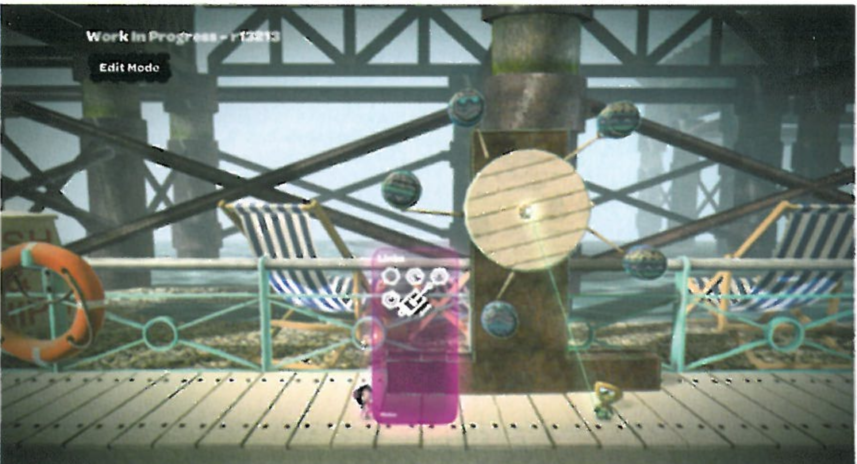


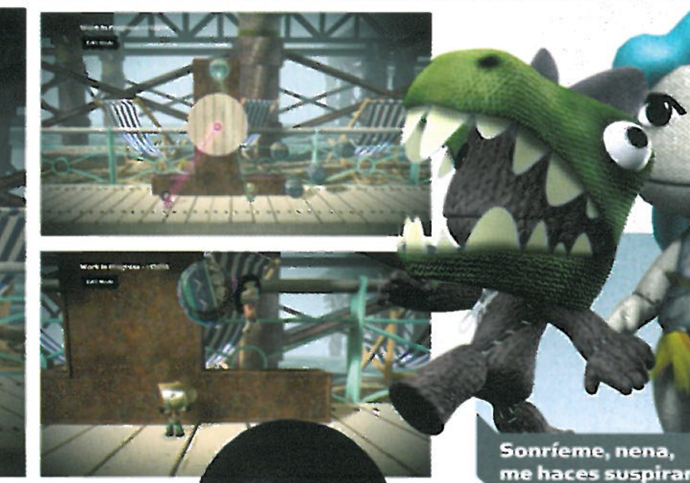




Todos los escenarios tienen las sencillas texturas características de *LBP:* parece ser que fue concebido como "un teatrillo de marionetas sin los hilos".







vamos a poner límites a la gente. Habrá unas cuantas herramientas básicas con las que jugar, y unas cuantas más cuando la comunidad las necesite, pero es increíble lo que la gente puede crear con una rueda dentada y un pistón. Lanzaremos a la comunidad nuestro propio contenido al mismo ritmo que ella misma lo genere, pero nosotros tendremos que crear cosas concretas. Los pistones y las poleas, por ejemplo, son la clase de objeto que sólo nosotros podemos ofrecer, y hablando con la comunidad podemos saber qué quiere y dárselo", añade.

Las herramientas existen para crear objetos sin un propósito específico: no es necesario que tengan una función en el juego, ni que sean parte de una carrera de obstáculos. Según Smith, "no creo que toda la gente creativa quiera crear un nivel. Puede querer simplemente crear algo chulo, y eso es genial". En cuanto a distribuir dichos objetos, puedes crear una habitación para que la gente entre y los coja. Aún mejor, habrá niveles que sirvan como ejes centrales, señalando a la gente la dirección de los mejores contenidos creados por usuarios: imagínate una habitación con cinco puertas, cada una con una pequeña imagen y una descripción de lo que hay tras ellas. Estos ejes centrales obtendrán buenas evaluaciones y la gente puede ganar reputación de buenos "cribadores", y ganar tanta importancia en la comunidad como los mismos creadores.

LBP siempre ha parecido una diversión inacabable. Pero, a medida que su estructura se hace más clara, se hace más obvio que tiene el potencial de llegar a ser algo alucinante. Como mínimo, será una novedad que se refrescará de forma continua. Como máximo, puede crear un nuevo estándar en cuanto a la implicación de una comunidad en un juego, y suponer un tardío retorno de Sony a la primera línea de la innovación videojueguil.

El menú Pop-It puede coger cualquier objeto del juego y moverlo, y la interfaz o el objeto usado permanece vinculado al personaje con una línea luminosa, lo que hace fácil distinguir quién hace qué en el frenesí constructor multijugador.

Sonríeme, nena, me haces suspirar

Los hombres-saco tienen unas caras muy expresivas, que pueden cambiar entre cuatro emociones básicas, además de agitar sus brazos y abofetear a los demás. Al jugar en red, esas expresiones tienen aplicaciones obvias, pero *LBP* va a llevar ese paso más allá. "Estamos planeando sincronizar los labios con el chat de voz del juego", dice Smith. Se mencionó como otro detalle más, pero muestra la imaginación sobre la que se está construyendo el juego. Continúa: "Quizá incluyamos algunos filtros de voz y cosas por el estilo. Puede que no esté en el lanzamiento, pero es el tipo de cosa que se añadirá con el tiempo. Queremos mantener a la gente siempre atenta e interesada en el juego".

PLATAFORMA: **360, DS, PS2, PS3, PSP, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **LUCASARTS**
ESTUDIO: **LUCASARTS (360, PS3), KROME (PS2, PSP, Wii), N-SPACE, INC (DS)**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **VERANO 2008**

Star Wars: El Poder de la Fuerza

El juego de la serie no está basado en las películas, sino ambientado entre dos de sus capítulos



No dudes que encontrarás presencias familiares en todo momento. Aunque en juegos anteriores tumbar a un AT-ST podría resultar un suicidio, aquí sólo hace falta freírle los circuitos y darle un empujón.

En *El poder de La Fuerza* ejerces el papel de aprendiz secreto de Darth Vader, obligado a hacer todo su trabajo sucio a través del universo y buscando a fondo los escondrijos de los últimos jedi, mientras ocultas tu existencia al Emperador. Lo que significa que no puede haber supervivientes, y debido a que el juego está ambientado entre los *Episodios III* y *IV*, mientras los jedi intentan escapar del Imperio, hay multitud de insufribles bienhechores que eliminar.

Su título indica el principal objetivo del juego: ejercer de maestro de la Fuerza en todo su amplísimo potencial: puedes lanzar cosas con un solo pensamiento, derribar naves con un golpe de dedo y rebanar casi sin querer con un sable de luz rojo lanzando una risotada malévola.

El interés en la licencia está en la cantidad de dinero que LucasArts puede invertir en las tecnologías que construyen el mundo del juego: Digital Molecular Matter, de Pixelux Entertainment, otorga a todo objeto las propiedades que tiene en el mundo real: el cristal se hace añicos, el metal se abolla, y las plantas se doblan en respuesta a la fuerza y dirección de tus acciones, en lugar de responder con animaciones fijas. Un ejemplo de ello son las persianas metálicas que te barren el paso en una factoría de cazas imperiales (TIE fighters): las destrozas con un golpe de la Fuerza, y cada una de ellas se dobla de forma diferente a la anterior, dependiendo de la distancia del aprendiz y el ángulo que tenga respecto a ellas.

Claro que tiene incluso más potencial el motor Euphoria de NaturalMotion, un sofisticado *middleware* de comportamiento que simula la toma de decisiones de tus enemigos. Si elevas a uno de tus oponentes en el aire con la Fuerza, se agarrará a una reja cercana o a uno de sus compañeros, y su amigo intentará bajarlo al suelo; si los levantas a ambos, se implicará un tercero, o el segundo preferirá soltar amarras antes de que los eleves demasiado. Cuando las dos tecnologías se combinan (y también tiene el motor de física Havoc) pueden provocar detalles fortuitos nunca antes vistos en los videojuegos: si destruyes un TIE fighter en un nivel (lanzando una viga metálica a través de la cabina del piloto), éste se incrusta en una pared cercana, y uno de sus paneles solares caerá sobre dos enemigos, que reaccionan al aplastamiento de sus pechos con una sencilla animación de fallecimiento.

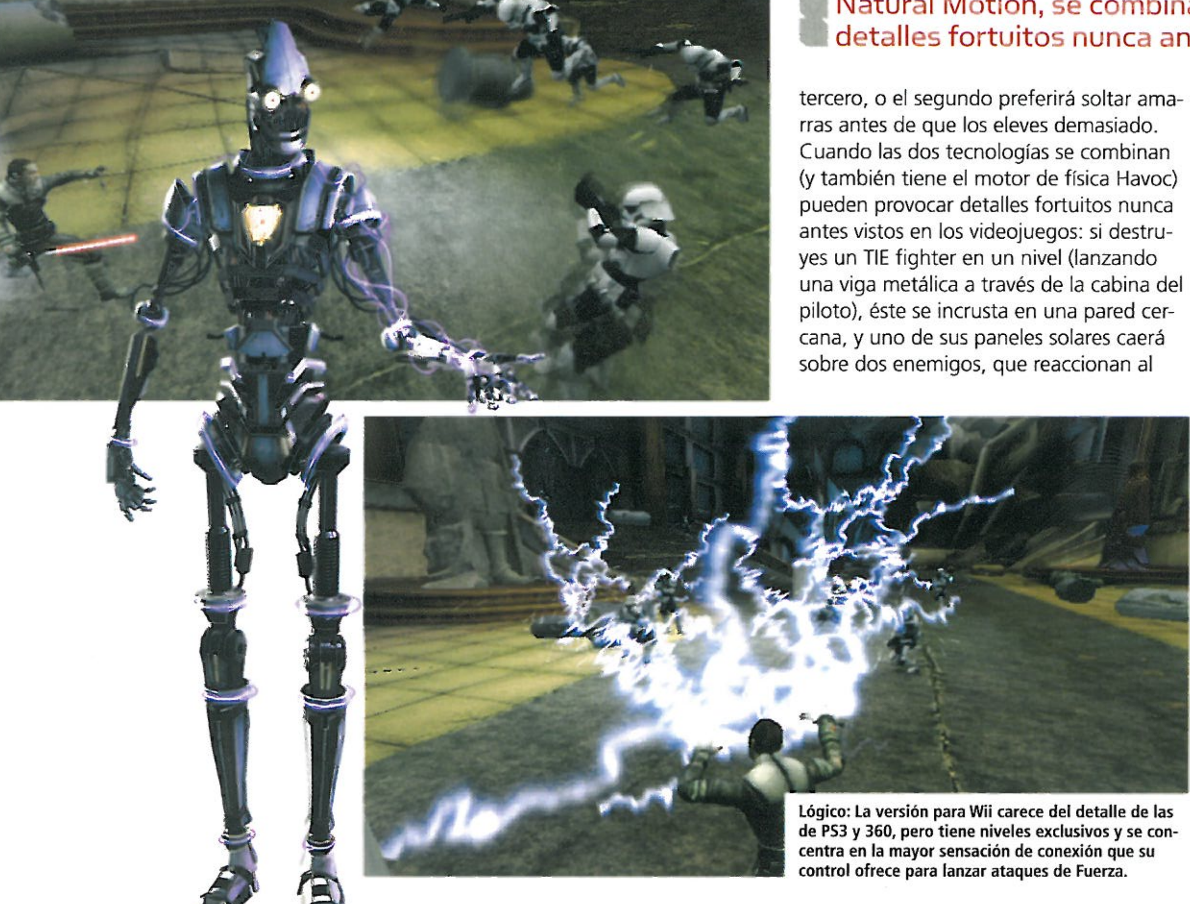


El mejor aspecto del juego es que LucasArts parece haber clavado la sensación de controlar a un jedi atacando a carne de cañón, algo que no había conseguido desde la serie *Jedi Knight*.

Cuando Digital Molecular Matter y Euphoria, de Natural Motion, se combinan, pueden provocar detalles fortuitos nunca antes vistos en los videojuegos

Visualmente, el juego evidencia una intensa y fiel adhesión al universo *La Guerra de las Galaxias* con lo que todos los escenarios te son familiares y permiten el uso de entornos esterotípicos sin que se note. Lo que no resulta un problema, sobre todo cuando la presencia de TIE fighters y Tropas imperiales deleita más que nunca al niño que llevas dentro, a lo que se añade que se ahonde en razas y planetas que apenas se habían mencionado, por no hablar de escenarios tan familiares como Kasshyyyk, hogar de los wookies. El primer grupo incluye a Raxus Prime, un basurero espacial que se ha hecho tan grande que incluso ha desarrollado su propia gravedad y se ha convertido en un planeta, y a Felucia, un mundo de plantas en el que los habitantes tienen su propia y limitada conexión con la Fuerza.

Los combates pueden parecer una paliza facilona sobre enemigos mucho más débiles, pero resulta un reto mucho más atractivo gracias a que cada grupo de oponentes tiene su propia respuesta a la amenaza de un sith: por ejemplo, las tropas de Asalto imperiales están bien entrenadas y disparan bien, y sólo se asus-



Lógico: La versión para Wii carece del detalle de las de PS3 y 360, pero tiene niveles exclusivos y se concentra en la mayor sensación de conexión que su control ofrece para lanzar ataques de Fuerza.





De verdad, esta vez es cierto...

Lo que hará que *El Poder de la Fuerza* se consolide o fracase serán las mejoras en los poderes básicos de la Fuerza: en la demostración de LucasArts, los poderes mostrados por el aprendiz eran amplios, pero para nada a la altura de la imagen publicitaria en que derriba un destructor estelar. Hay un árbol de habilidades a lo RPG escondido bajo la acción del juego, y cada poder aumentará llegando a permitirte lanzar por los aires escuadrones de enemigos, o a través de las paredes en lugar de contra ellas. Pero no está claro hasta dónde, y, tras tantas promesas sobre que no hemos visto a un jedi al máximo, ¿es sólo otro torpe amago de unos efectos de iluminación algo más logrados?

tan cuando los lanzas por el aire hacia un abismo; por su parte, los felucianos tienen chamanes que usan sus básicas habilidades con la Fuerza para curar grupos y desorientarte. Claro, que, ninguno de ellos tiene tu poderío, que consiste en cuatro habilidades básicas: empujón de la Fuerza, agarre con la Fuerza, repulsión y rayos. Puede parecer escaso, pero la clave es que todos pueden combinarse entre ellos. Si mantienes en el aire a alguien, por ejemplo, pueden atravesarle el estómago con tu espada de luz antes de recuperarla con la mente. O puedes lanzarlos contra un muro desde unos 20 metros de altura. O elevarlos, electrocutarlos y lanzarlos como bombas eléctricas a un grupo de guerreros. Las posibilidades son lo bastante amplias como para hacer necesaria la experimentación, y que resulte más divertido luchar una y otra vez.

El Poder de la Fuerza está evolucionando bien, y no podemos olvidar que *Star Wars* ha sido un buen telón de fondo para grandes juegos. La única preocupación versa sobre la relativamente escasa variedad de los enemigos vistos en los niveles, y el riesgo de que sólo cuatro poderes resulten muy pocos si las combinaciones no son tan amplias como parece. Pero es buscarle las cosquillas a un juego en el que se ha invertido mucho, y parece que puede estar a la altura de su serie. Y se merece un texto que no acabe con una frase de *La Guerra de las Galaxias*.







Éste es el tipo de cosa que es difícil que canse de los juegos de *La Guerra de las Galaxias*. Por cierto, no está mal eso de coger así el sable de luz.

PLATAFORMA: **PC, MAC, DS**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **MAXIS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2008**

Spore

Maxis pule el nuevo título salido de la mente de Will Wright, que te ofrece una célula, y el universo



No parece tener mucha relevancia cómo hagas a tu criatura; su pico de pato no le hará la vida más fácil. Es más una cuestión de gustos.



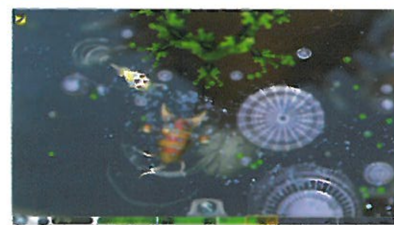
Diseña la moda de tu mundo

Puede que Spore no tenga multijugador online, pero si algo ha aprendido Maxis de *Los Sims* es que a la gente le gusta personalizar lo que ve en la pantalla. Con el estupendo e increíblemente fácil de usar editor del juego puedes crear tus propios edificios, tus vehículos o tus ovnis. El juego subirá automáticamente este contenido que hayas creado. Igualmente, puedes recurrir a la "Sporepedia" para ver el contenido que han hecho otros jugadores y bajártelo para hacer tu propia ciudad con edificios estilo tudor. El contenido estará guardado también en colecciones en las que puedes buscar mediante palabras clave, de forma que podrás bajarte en los Sporecasts toda una colección para que todos los elementos de tu juego tengan un refinado y elegante tono naranja.









Sobre estas líneas y arriba, la fase Microscópica. A la izquierda: arriba, la fase Civilización, de conquista, abajo, la fase Tribal, la de más interacción social.

Tal vez la ambición sea la primera característica que destaca de este "Sim Universal" de Maxis: un juego en el que avanzas desde ser una simple célula hasta dominar el universo. *Spore* es un juego que potencia primero el goce de crear, jugando a ser un dios caprichoso. Empiezas siendo una simple célula; eliges un planeta e intentas sobrevivir a los peligrosos enemigos microscópicos mientras buscas ADN que te sirva para evolucionar. En un suspiro podrás avanzar y decidirás si haces que tu primer ser vivo sea más rápido poniéndole microcilios o le proporcionas alguna capacidad defensiva.

Cuando hayas logrado el ADN suficiente, podrás dar el salto evolutivo a la segunda fase: la de Criatura, y tú eres el dios creador. Enternece ver cómo el barro informe se convierte en el editor en un tierno cuadrúpedo verde con topos rosas, ojos de caracol y una linda boquita o en un fiero bípedo con cuernos, ojos torvos y pico amenazador. Sea cuál sea su morfología, tu criatura debe conseguir la inteligencia que le permita dar el siguiente paso; hacer mímica para relacionarse con otras criaturas y conseguir orbes que le proporcionen nuevas características. Es la hora de la interacción social.

La siguiente fase llega a los sones de *Así Habló Zaratustra* y con una parodia de la escena inicial de *2001, Una Odisea en el Espacio.* Esta tercera fase es la Tribal: debes establecer relaciones con las tribus de alrededor, atacarlas o hacerles regalos. En una escena de la demo, la productora **Caryl Shaw,** invade con sus criaturas escondidas tras unas divertidas máscaras una tribu vecina para robarles unas maracas con las que inicia una danza y recibe puntuación: un 10.

Shaw define la cuarta fase del juego, Civilización, como un "ETR aligerado en el que debes decidir tu estrategia". Tienes ahora ante ti una ciudad que debes construir. Básicamente, tu misión es hacerte con el control del resto de las ciudades del planeta. Una vez lo logres, llegas a la quinta fase, la espacial, en la que tendrás misiones, aunque puedes optar por ir de un planeta a otro, explorando nuevos mundos y conquistándolos cuando no estén habitados.

Maxis es consciente de que un jugador puede no encontrar atractivas todas las fases, por lo que ha permite la opción de jugar sólo en una, o incorporarse al proceso en cualquiera, sin hacerlas en orden.

La versión para DS se centra en la segunda fase (de hecho, se llamará *Spore Creatures)* y se centrará en la exploración y en cumplir misiones. El aspecto de los personajes es similar a *Paper Mario.*

El editor es uno de los pilares del título. Will Wright sabe que a sus jugadores les gusta crear y modificar, y les está preparando una herramienta extraordinaria que pueden aplicar en cualquiera de las cinco fases del juego y donde es muy posible que la mayoría de los jugadores decida perderse durante horas y horas.

Maxis tiene en su haber algunos títulos luminosos; *SimCity* y *Los Sims* son los mejores ejemplos. ¿Logrará *Spore* unirse a esta rutilante galaxia surgida de la mente de Wright? De momento, tiene el atractivo suficiente para despertar unas fuertes ansias de ir avanzando por sus distintas fases y experimentar con su sugerente editor para perderse en la inmensidad de sus posiblidades.





La fase Espacial puede durar diez minutos o toda una eternidad, tienes todo el universo frente a ti.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **PIVOTAL GAMES**
ORIGEN: **REINO UNIDOK**
LANZAMIENTO: **2008**

Conflict: Denied Ops

Pivotal se deshace de las tácticas de equipo en favor de la acción explosiva





Pivotal ha construido su propio motor para *Denied Ops* pero, por desgracia, no es rival para la tecnología líder en su campo y, ciertamente, parece poco pulida.









La animación para curar a tu compañero puede parecer irritante, especialmente cuando te matan en campo abierto, bajo un fuego que sólo él podría destruir.

A medida que la serie *Conflict* se ha trasladado al presente, parece que ha ido perdiendo interés en retratar sucesos reales. Las entregas anteriores, ambientadas en la guerra del Golfo y la de Vietnam, si bien no eran del todo realistas, tenían credibilidad por la coherencia de sus situaciones respecto a la historia. *Conflict: Global Terror* lo abandonó enviando al escuadrón de cuatro hombres a darse un garbeo por la tierra con el pretexto de derrotar una malvada organización terrorista, como si de un moderno SPECTRE se tratara. *Denied Ops* va más allá de esta ruta, deshaciéndose del escuadrón de cuatro hombres y la visión en tercera persona que le conferían hasta entonces el adjetivo de "shooter táctico realista".

En esta ocasión tienes la opción de alternar entre Graves o Lang, una pareja de máquinas de matar cuyas bromas groseras empiezan a rechinar antes de que disparen la primera bala. Aunque los integrantes del equipo se han reducido a la mitad, las responsabilidades todavía se dividen entre los compañeros: inicialmente, Graves y su arma de francotirador es tu única opción a larga distancia, mientras que la ametralladora de Lang es esencial en acción cuerpo a cuerpo. A pesar de que estas limitaciones son frustrantes al principio, al completar las misiones se amplía el kit del equipo permitiéndote reequilibrar la situación. Graves enseguida consigue un rifle con cámara, lo que le permite disparar en esquinas, y una escopeta acoplada al rifle, lo que le hace menos vulnerable en espacios reducidos. Lang puede montar un lanzagranadas, y el bazuca le da opciones de mantener el tipo frente al enemigo.

El exagerado arsenal hace que el juego se aleje de la estrategia y apueste por la acción. Ciertamente, puedes infligir mayores daños que en otras entregas de la serie, incluso resucitando las veces que haga falta a los miembros del equipo caídos en acción. No hay limitación para la munición, lo que lo transforma en un shooter con una acción más cercana y accesible. Pivotal ha intentado mantener las órdenes de escuadrón lo más sencillas posible: diriges a tu compañero para que te siga con un solo botón. Sin embargo, a estas alturas del desarrollo todavía se ven algunos errores en la interpretación de tus órdenes exactas. Por otro lado, hay veces en que te desesperas por la forma en que la IA cumple las órdenes que has dado al ejecutar acciones como cubrirse cuando ataca un tanque, o demostrando un miedo incomprensible a subirse a determinados vehículos. Sin embargo, parece que, en general, no tendrás que cuidar mucho de tu compañero, que es bastante destructivo cuando no lo controlas y tiene un alto grado de posibilidades de supervivencia cuando actúa de manera autónoma.

Como en *Global Terror,* Graves y Lang se mueven en un montón de escenarios exóticos donde casi nadie se alegra de verlos y casi todos morirán en la ensalada de tiros, o porque se quedan quietos junto a un barril explosivo. Todo hace que haya inquietud por la dirección que ha tomado la serie *Conflict*. En *Global Terror,* la acción se centraba en subir el interés en lugar de la adrenalina. *Denied Ops* deberá ofrecer algo más para que la falta de la esencia táctica de la serie no haga que el título parezca vacío.



El tiroteo se rompe con secciones de conducción de ir del punto A al B que parece que están ahí sólo porque tiene que haber conducción en un FPS.

Charlas y tal

Tras *Kane & Lynch* o *Army of Two*, parece eso de los duos está de moda. Graves y Lang no son especialmente carismáticos y sus constantes piques personales, que también están, al parecer, de moda en estas parejas, no tienen un propósito narrativo real. Sí son muy efectivos a la hora de sacar de sus casillas al jugador. Cuando Graves acusa a Lang de que le hayan dado, el jugador es el que se queda sin poder responder. Y cuando mueres por la idiotez supina de tu compañero, los insultos que profieres no tienen efecto sobre el mundo virtual. Los antihéroes están bien, pero el innecesario odio entre Graves y Lang lleva al jugador por caminos que no debería.

Rainbow Six Vegas 2

Team Rainbow revisita la Ciudad del Pecado más para refinar que para redefinir

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGEN: **CANADA**
LANZAMIENTO: **MARZO**

Enfrentamientos habituales

A *Vegas* no le sobraba precisamente la imaginación sus nuevos modos multijugador, y *Vegas 2* parece continuar esa tendencia. Tiene dos modos aún sin revelar y 13 nuevos mapeados, incluidas remezclas de área de los *Rainbow Six* clásicos. La formación de grupos ha mejorado basándose en las clasificaciones de los jugadores, sus opciones de lenguaje y la experiencia de su cuenta. Además, los usuarios podrán unirse a partidas en curso en vez de mirar hasta que acabe la ronda. Los que esperen un multijugador al estilo"espias contra mercenarios" de *Splinter Cell* se decepcionarán.



Hay 11 armas nuevas. El equipo dice que el arsenal está mucho más equilibrado: cada arma tendrá un punto fuerte específico.

V*egas 2* sustituye al personaje principal del primer capítulo, Logan Keller, por un héroe neutro llamado Bishop. El equipo de Ubisoft Montreal asegura que el juego es una oportunidad para incluir "ideas chulas" que no pudieron entrar en el original, además de "cerrar la historia de forma espectacular", pero no estará tan ambientado en los pasillos de neón de la ciudad como en sus sórdidos callejones y su zona industrial. Ah, y hay un par de escenarios no revelados que estarán fuera de los EE.UU.

Sus innovaciones se apoyan más en refinar ideas que en reinventarlas. La IA de compañeros y enemigos ha sido mejorada, haciendo que reaccionen de forma más rica, además de más naturalista. Ahora, un enemigo se apartará de las esquinas de su cobertura si recibe daño, en lugar de sentarse hasta morir. Algunas unidades de élite estarán equipadas con los mismos visores termales y de visión nocturna que el jugador, haciendo ineficaces objetos como las granadas de humo y obligando a pensar nuevas estrategias contra ellos. Los enemigos blasfemarán mucho menos, lanzando en su lugar frases que informarán a los jugadores de lo que piensan hacer.



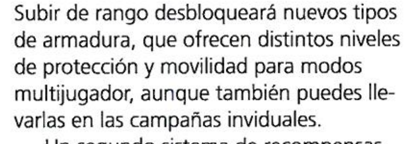
Las novedades son el resultado del sondeo que el equipo ha hecho en los foros de internet para ver qué querían los jugadores.





En cuanto a los aliados, ahora tus compañeros de equipo saltan por encima de las posibles coberturas en lugar de cargar en línea recta. También se han añadido nuevos comandos: lanzar granadas y suprimir ángulos de visión para permitir maniobras de flanqueo.

Por cierto, aparte de las mejoras de la IA, *Vegas 2* incluye un amplio sistema de recompensas por cada acción que el jugador realice, ya sea en modo para uno o varios jugadores. El sistema de experiencia da más importancia a las ganancias acumuladas. Cualquier táctica de combate reconocible será recompensada, dependiendo la cantidad del nivel de dificultad.



Subir de rango desbloqueará nuevos tipos de armadura, que ofrecen distintos niveles de protección y movilidad para modos multijugador, aunque también puedes llevarlas en las campañas invidividuales.

Un segundo sistema de recompensas se llama ACES. Utilizando diversas tácticas, se desbloquean armas dependiendo del tipo de acción. La idea es premiar a los usuarios con armas que se adapten al estilo de juego que prefieren. Son todo detalles interesantes, y diseñados para alentar a los jugadores a ajustarse a la visión de los desarrolladores de los avances basados en un ciclo de observar nuevas áreas, planear los ataques y ejecutarlos. Aun así, hay que decir que esa necesidad del equipo de recompensar a los usuarios por jugar de "forma correcta" a la mecánica del juego parece sugerir que el diseño básico de *Vegas* no ha conseguido satisfacer las intenciones de Ubisoft Montreal sobre cómo hay que acercarse al título.

El modo Campaña de Vegas 2 ha sido diseñado sobre todo para dos usuarios en cooperativo. Los niveles han sido diseñados con múltiples rutas y puntos de entrada, para ofrecer amplitud de acciones en cada nivel, para asegurar que los dos jugones no tengan que esperar al otro. Los escenarios también son un poco más interactivos, como beneficio del salto al motor Unreal Engine 3. Ahora incluyen más grados de cobertura: algunos materiales se desintegran con los disparos, mientras que otros no protegen nada.

Los desarrolladores admiten que han tenido menos tiempo del deseado. Pero, aun así, *Vegas 2* incluye algunas ideas interesantes que asegurarán que será tan sólido y disfrutable como su antecesor.



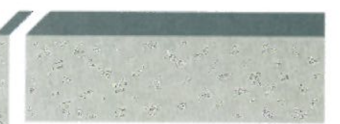




El juego a veces no convence visualmente, y presenta problemas en la IA y el framerate. De hecho, el estudio tiene localizados 3.000 errores, pero está orgulloso de enseñar el juego tal como está ahora en vez de una demo más pulida.

Brothers in Arms: Hell's Highway

Gearbox indaga en la operación Market Garden para su oda a los héroes de la II Guerra Mundial. Tal vez la aproximación gráfica haya ido muy lejos



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **GEARBOX**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2008**

Probando *Hell's Highway* colamos una granada en un nicho de ametralladoras alemán. Explotó y cortó a uno de los soldados nazis por la mitad. La repetición instantánea aparece con un zoom sobre la carnicería y centrándose en detalles de lo más sangriento, todo a cámara lenta. "¡Jaja! ¿Habéis visto eso?", pregunta **Randy Pitchford,** presidente y consejero delegado de Gearbox, cuando le mencionamos la anécdota. "Tenemos un programador muy ingenioso que desarrolló el software, es un algoritmo", explica orgulloso. "Es un ejemplo bruto pero divertido, ¿no es raro?".

Sí, pero ¿es apropiado? La lascivia con la que se trata la extrema violencia no parece encajar en el conjunto. *Brothers in Arms* es quizá la serie mejor valorada de los shooter de la Segunda Guerra Mundial, la más humana y sentimental. En vez de envalentonarse como en *Medal of Honors* o *Call of Dutys,* tiene personajes creíbles, escenas cinematográficas con sentimiento militar y realismo táctico. Y esta entrega no es diferente: de nuevo con el Sargento Matt Baker y su equipo, somos parte de la operación Market Garden en septiembre de 1944. El tratamiento de la historia es serio y solemne, pero parece que la violencia y las mutilaciones se toman un tanto a la ligera. Pitchford dice que de eso nada, que honra a los veteranos: "Estas armas son como unos buenos fuegos artificiales, pero también son algo horrible, brutal y sorprendente a la vez". Y luego está la cámara de repetición, basada en los choques de *Burnout,* según Pitchford: "Soy partidario de enseñarlo al usuario. No se ha hecho nunca en otro FPS, nadie quería asumir el riesgo. Pero es tan bueno que no podíamos dejar de hacerlo".



Pitchford pone como referencia de su trabajo a la película *Titanic. Brothers in Arms* no es tan espectacular, pero lo sustentan una meticulosa investigación y un guión sencillo y emotivo.

La cámara especial de repetición no es el único ejemplo de juego rápido y novedoso para un FPS. Cuando te cubras, una vista en tercera persona te dará una imagen clara de las opciones tácticas y un estilo más cinemático. Otra característica visual es la representación gráfica del riesgo, como una alternativa a la salud: uno o dos impactos y acabarás en la morgue. Por eso, cuando no estés a cubierto en la línea de fuego, la pantalla se oscurece y distorsiona. Te convence para que tomes acciones tácticas en vez de suicidas.

Las órdenes están implementadas con sencillez y maestría. Sólo hay que apuntar y pulsar el gatillo izquierdo, y la IA se hará cargo del resto. *Hell's Highway* incrementa la flexibilidad táctica permitiéndote llevar escuadrones separado. En general, el combate es todo lo contrario de *COD4,* tirarse a matar sin pensar muchas veces.

Infinity Ward –a quienes Pitchford admir – trasladó su ambientación a tiempos modernos, pero todavía queda hueco para meter aire fresco con *Brothers in Arms.* Y seguro que encuentra bastante público.



Hell's Highway funciona con Unreal Engine 3. Pitchford promete, frente a *Halo 3* o *COD4*, 720p. Pero el realismo rural puede quedar plano al lado de la pirotecnia de sus competidores, y a menudo ves las juntas.



No son tan duros

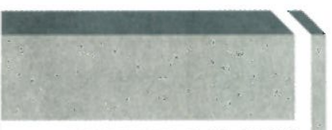
Gearbox se enfrenta al mismo problema que todos los desarrolladores de títulos de combate por escuadrones con un guión, y todavía más acentuados por la fraternal responsabilidad inherente a este título. ¿Cómo mantienes vivos a unos camaradas cuya importancia en la historia dicta que no pueden morir? Pitchford comenta: "Un problema interesante, ¿verdad? Queríamos que hubiese consecuencias en las decisiones del jugador, pero no jugar con las ramificaciones que tendría perder a personajes importantes. Por eso, en cada combate, si alguien cae herido, se le cura en el intermedio y está preparado para el siguiente episodio". Es el arreglo más práctico.





Puedes explorar en primera o en tercera persona, y los tiroteos son en primera. La transición entre las dos vistas, en este momento del desarrollo, no es tan suave como sería deseable.





PLATAFORMA **360, PC, PS2, PS3, WII**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **EDEN STUDIOS**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **MAYO (PS3 SIN CONFIRMAR)**

Alone in the Dark

A excepción de los monstruos y de los zombies, y del resto de personajes, estás solo en la oscuridad

La última vez que se vio el juego de horror de los estudios Edén de Nueva York, parecía poco más que una impresionante demostración tecnológica, pero, desde el vistazo que le hemos dado a sus variados escenarios en las últimas betas, *Alone in the Dark* se va pareciendo mucho más a un juego.

Es ciertamente una historia de difícil digestión, y que Edén ha trabajado en varios trucos narrativos. No tiene HUD que distraiga, el cuerpo de Hud Carnby conserva las heridas, sobre todo los daños que sufre en los ojos, y hay que ajustar el stick para ver con nitidez. Es una novedad interesante, aunque lleve a los jugadores a quedarse ciegos en el momento cuando más necesitan la visión. Está bien utilizado durante la secuencia inicial; sin embargo, cuando Carnby se despierta, tiene la mirada vidriosa por estar drogado o porque le han machacado, hay que presionar repetidamente para ver qué sucede alrededor.

Se ha invertido mucho en crear un mundo creíble: puedes usar objetos con inteligencia: combinando un aerosol con una cinta adhesiva se crea un explosivo pegajoso, o si lo pulverizas sobre fuego consigues un pequeño lanzallamas.

Los puzles están bien ideados y tienen una lógica complicada, pero parecen poco imaginativos. Por ejemplo: un escenario estaba cubierto de cables que electrificaban el agua de las piscinas. Debías abrir los desagües para vaciarlas o encontrar los interruptores para quitar la corriente.

Más promete el hecho de que muchas situaciones tienen múltiples soluciones. Por ejemplo, puedes aporrear las puertas cerradas, quemarlas o derribarlas a tiros. Dicha libertad se extiende al combate, donde se pueden utilizar los escombros en variadas combinaciones, lo que ofrece amplio abanico de herramientas para poder jugar. Como en la historia del hombre, la de mayor importancia es el fuego, una buena arma contra los zombis.





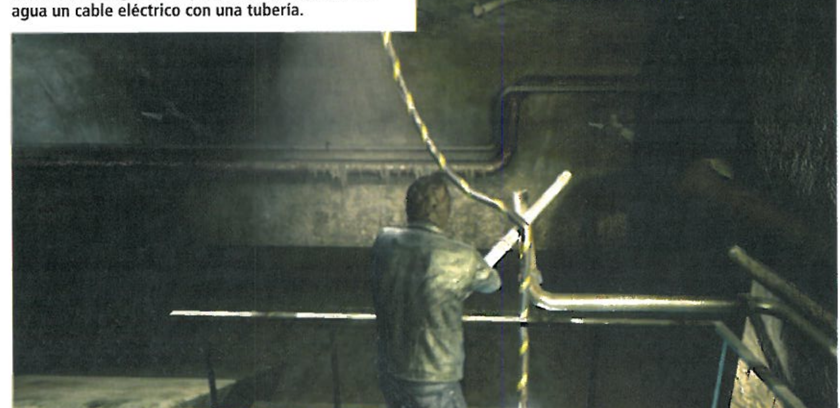
Se abre la veda

La historia de *Alone in the Dark* se presenta como la serie de televisión *24*, que se divide en episodios independientes pero secuenciales que duran entre 45 minutos y 1 hora. Es más, a los jugadores se les da resúmenes de la historia de partidas guardadas para asegurar que no se pierda o se olvida de algo. Los jugadores incluso pueden saltarse los episodios en los que se quedan estancados para asegurar que llegan al final del juego

Todavía queda por ver cómo la propuesta de Eden Studios integrará un mundo abierto, aunque es una orientación claramente diferenciada de la que ya proponía *Dead Rising* para contar una historia lineal en un mundo abierto.



Deseamos ver más puzles intuitivos y naturalistas como el de abajo, en el que tienes que apartar del agua un cable eléctrico con una tubería.



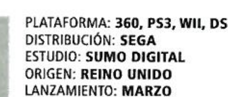
Aunque mucho de lo que hemos visto ocurría en pasillos húmedos y salas que se derrumbaban, una parte se desarrolla en un desesperado intento de huida de la ciudad a bordo de un taxi mientras todo se hunde. Sugiere que vagar en soledad no es todo lo que ofrece.

Los jugadores pueden explorar en primera o tercera persona, pero apuntar y disparar siempre es en primera. Está bien diseñado, pero la transición entre las dos vistas no es tan suave como debería.

El argumento es lineal, con Central Park como centro neurálgico. Todavía no está claro cuánto acceso libre tiene Carnby, pero estará disponible como una opción de juego extra. Podrás pasearte en varios automóviles, desde los coches de caddies hasta los turismos, y algunos enemigos estarán al tanto del oído y el olfato para cazarte. Es un sitio desconcertante, incluso sin la IA implementada: puedes agujerear el depósito de gasolina de un coche, conducirlo y después volarlo por los aires cuando un zombi se acerca.

Todavía hay cosas que pulir, y Carnby tiende a patinar más que a andar por las superficies, sobre todo los escalones. Pero, con cuatro meses por delante, Edén tiene tiempo de conseguirlo. Desde luego que hay más aquí que en el set de juguete que habíamos visto, pero la nueva pregunta es qué papel desempeñará el mundo abierto en el resultado final.





PLATAFORMA: **360, PS3, WII, DS**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SUMO DIGITAL**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **MARZO**

Sega Superstars Tennis

Es miel sobre hojuelas para todos, ya que todas las estrellas de Sega se ponen a hacer ejercicio

Sega tiene una sabiduría duramente adquirida sobre la importancia de mantener sus franquicias en la memoria del público, y al alimón del éxito de ventas de *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos*, la próxima dosis dirigida a las estanterías es *Sega Superstars Tennis*. Así que no damos premio por adivinar que es un juego de tenis que incluye a los viejos protagonistas de Sega, a los que se han añadido minijuegos.

No obstante, si rascamos bajo el cansado cinismo de su evidente intención comercial, hay que admitir que, pese a ser un tanto ligero, es una diversión más que aceptable. El deporte en sí es una variante algo rebajada de *Virtua Tennis*, con movimientos especiales para algunos personajes que añaden algo de color y cierto barniz táctico, y jugado en niveles basados en títulos de Sega animados con detalles fortuitos. Los minijuegos son variados y se mantienen fieles al tema tenístico, aunque el modo *House of the Dead* para varios jugadores destaca: los zombis aparecen a un lado de la pista antes de arrastrarse hacia los participantes, teniendo que mantenerlos a distancia a base de peloteos bien colocados.



Pocas compañías a parte de Nintendo tienen tantas caras conocidas como Sega, y este título será una buena oportunidad para probar algunas de su antiguo catálogo.

El plantel contiene a todos los puercoespines que puedas esperar, pero tras ellos hay sorpresas agradables: Alex Kidd, y los miembros de los repartos de *Jet Set Radio* y *Space Channel 5* están de vuelta. *Sega Superstars Tennis* puede acabar siendo poco más que una diversión de regusto dulzón, pero puede resultar un juego sólido con cierto encanto que inspire tiernos recuerdos de *Mario Tennis*.



La música será importante, ya que trae de vuelta clásicos de *Jet Set Radio*, entre otros.

Crusaders: Thy Kingdom Come

En esta guerra santa lo importante no es triunfar, sino el camino que te lleva a la victoria

Cualquier conflicto bélico realista te coloca en un bando. Hay que aventurarse en la ficción o en el género de las realidades alternativas para ver distintas perspectivas. No es casualidad. La historia la escriben los vencedores.

Pese a la fiel representación histórica y el detalle a la hora de simular el s.XI, sus creadores nos aseguran que no es lo importante. Los ojos de sus padres miran el monitor y ven tácticas de combate, prestan atención al alcance de las flechas, buscan los flancos débiles y organizan las formaciones de sus tropas. No es extraño. Un estratega sólo ve colores en el campo de batalla. Rojo y azul. Marcas que señalan posiciones de avanzada. *Crusaders* concentra sus mayores esfuerzos en las contiendas. En el aspecto jugable por encima del técnico. Pero si esto se adereza con un motor gráfico que permita mover grandes cantidades de tropas a una distancia de 7 kilómetros, entonces podemos empezar a hablar de tecnología útil.



El terreno será el aspecto más importante en la partida. Si logras utilizarlo a tu favor, no habrá contienda que se te resista.

Los héroes, son los más característicos, y su fe, honor y gloria determinarán su actuación. El resto de combatientes tiene la excusa de llevar la armadura oficial del ejército, pero se echan en falta variaciones en sus comportamientos, de modo que desaparezca la sensación de clonación. Las alejadas vistas son las culpables. Tu PC puede no mostrar todos los frames por segundo que requieren las campañas y sus bellos paisajes, hablando incluso de ordenadores de alta gama.

Seguramente una mayor optimización de su motor gráfico hubiera paliado algunos de estos problemas. Aun así, y haciendo caso a sus desarrolladores, la magia de un ETR reside en el grado de satisfacción que te proporciona el hacer las cosas bien y con cabeza. Veremos si supera este pequeño detalle. Si lo hace, es posible que *Crusaders* escriba su propia historia, o que la continúe.





Los modelos de los combatientes rebosan calidad, aunque a la larga serán los escenarios los que marquen la pauta. La vista aérea será la más utilizada.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **VIRGIN PLAY**
ESTUDIO: **NEOCORE**
ORÍGEN: **HUNGRÍA**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2008**



Tu héroe será quien lidere a las tropas y cargue con su moral, su fe o su búsqueda de gloria.

PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEJ**
ESTUDIO: **POLYPHONY DIGITAL**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EUROPA)**

Gran Turismo 5 Prologue

Más allá de unos cuantos añadidos, el simulador de Sony sigue igual que siempre

No se puede negar la coherencia de *Gran Turismo.* De ahí que *Prologue* encaje milimétricamente en la trayectoria de desarrollo tecnológico que el *GT* original trazó hace casi diez años. Sus coches lucen el brillo perfecto y los detalles que el original prometía; su sistema de control ha afinado y matizado más todavía la herencia de sus predecesores.

Por eso mismo, también tiene toda la falta de personalidad de los *Gran Turismo,* una interfaz con un brillo frío y un jazz suave de acompañamiento que no dispara tu adrenalina. Además, han desaparecido los retos Drift de *Gran Turismo HD Concept:* en su lugar, se han introducido competiciones en modo arcade y carrera, así como el retorno de la estructura de juego clásica de los *GT,* basada en ganar dinero para comprar vehículos.

De los cinco nuevos circuitos de *Prologue,* Londres es, sin duda, el más impresionante. Pero, a diferencia del Londres de *Project Gotham Racing,* carece de vida. La iluminación dura, exacta, de los *GT,* es ideal para mostrar esas curvas metálicas y esas divisiones perfectas entre paneles, pero carece de la ambientación de los *PGR.* Mejor impresión ofrece Eiger Nordwand. Sus marcados zigzagueos son aún más detallados que en su versión *HD Concept*. Algo más marcado que nunca: *Prologue* ofrece modo de control profesional y estándar, pero en ambos los vehículos se comportan perfectamente.

También ofrece suavidad su frecuencia de refresco... Al menos, en las vistas exteriores. Por desgracia, la vista interior suele ofrecer unos temblores inesperados que contrastan con la sofisticación técnica del resto del juego. También desentona el sonido, en la línea de anteriores *GT,* dejando a un lado la riqueza al estilo *Colin McRae Dirt.* La impresión general es que, pese a sus florituras, este *Prologue* está algo anticuado respecto a los mejores juegos de carreras del último año.



Muchas características de *Prologue* parecen haberse incluido como anticipación del lanzamiento de Home, que permitirá varias opciones sociales, así como otras descargas del tipo de un multijugador online.



Los primeros eventos del modo carrera consisten en competiciones individuales, con hasta 16 participantes, dentro de sus cinco circuitos.



Sins Of A Solar Empire

Crece la ambición de Ironclad, desarrolladores de *Galactic Civilizations 2* y apuesta por la estrategia en tiempo real

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **STARDOCK**
ESTUDIO: **IRONCLAD**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **FEBRERO**

Sins of a Solar Empire reproduce con fidelidad la abrumante enormidad del espacio. Al combinar la macroperspectiva de *Civilization* respecto a la exploración, la investigación y los recursos con los combates espaciales en tiempo real, *Sins* se ve obligado a permitirte aumentar la vista sobre tus dominios. Y lo hace con fluidez. El título resulta asombroso por su nivel de profundidad y detalle, y aunque sus desarrolladores se han esforzado en hacer la interfaz sencilla y permitir un cierto grado de control mientras piensas, hay mucho que aprender.

Las tres facciones jugables tienen sus respectivos beneficios, y, por una vez, son más sutiles que algo tipo "rápido pero débil" o "lento pero duro". En este caso, sus diferencias se extienden a la estrategia básica: difieren las ramificaciones de técnicas, las preferencias de planetas y las necesidades de recurso.

Habiendo alcanzado la cuarta beta, Ironclad ha mejorado de forma continua el equilibrio de la oferta de *Sins,* y, para el momento en que el juego salga a la venta, el desarrollador habrá conseguido ajustarlo al máximo. Pero, más allá de la interacción entre sus matices y la intensidad de sus detalles, el éxito del título radicará en si puede transmitir la amplitud de su profundidad de una manera que pueda ser fácilmente asimilada.



El juego te permite sabotear a otras facciones mediante guerra propagandística, haciendo que los planetas ocupados estén descontentos con sus actuales líderes.







La IA es maquiavélica: su comportamiento está determinado por la interacción entre las naves, los objetivos tácticos y estratégicos, la economía y la diplomacia.





HÉROE DESBLOQUEADO

Regresa el hombre del látigo, pero en bloques. Lego Indiana Jones va cobrando forma a manos de Traveller's Tales, y te descubrimos sus secretos

Estás a bordo de un avión de hélices, siguiendo una delgada línea roja a través de un mapa amarillento, en algún lugar sobre el Himalaya. ¿Que no? Bueno, ¿y la jungla peruana, colocando una bolsa de arena sobre un dispositivo rodeado de mecanismos, dardos envenenados y una piedra gigantesca? ¿Tampoco? Entonces debes estar en Shanghai, luchando por encontrar el antídoto para el veneno que acabas de ingerir; ¿o es el Castillo de Brunwald, frente a los nazis? Si has visto la portada de la revista que estás leyendo, seguramente hayas estado en todos estos lugares durante los últimos minutos.

Lego Indiana Jones promete ser un viaje para redescubrir. Aunque no va a ver la luz hasta junio, ya juegas parte de él, imaginándote cada broma, cada nivel, cada escena con su nuevo revestimiento de plástico. Pero, como saben los jugadores que compraron alguna de la sorprendente cantidad de 12 millones de copias de la versión *Star Wars*, la serie *Lego* no es sólo un homenaje o una versión barata de una adaptación jugable de una película. Reconstruye a los personajes, los talla a mano para convertirlos en un icónico puñado de movimientos, habilidades y expresiones. No importa cuántas veces hayas visto la película, *Lego* te manda de vuelta al cine el día del estreno, como un primerizo en la aventura.

"Es por la sencillez", cree **Jonathan Smith**, quien, junto a los directores **Jon Burton** y Tom Stone, fue el artífice de la fusión de Traveller's Tales y su editora, Giant, en 2005. "Si conseguimos que las cosas sean sencillas, tendrán más fuerza. A menudo, eso implica que podemos hacerlas más divertidas; siempre significa que podemos lograr una mejor jugabilidad. Hay un grupo de jugadores de más edad que aprecia la

TÍTULO: LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION
ESTUDIO: TRAVELLER'S TALES
LANZAMIENTO: JUNIO
ORIGEN: REINO UNIDO
PLATAFORMAS: 360, DS, PC, PS2, PS3, PSP, WII





Indy podrá nadar, pero no bucear: esto no es un *Tomb Raider*. Entre el Alfred Molina fotorealista que enseñó Sony en el E3 2005 y el buen espécimen de esta imagen, elegiremos siempre la versión Lego.

claridad; ya sabéis, los puzles que tienen sentido, las reglas estrictas y el modo en el que se aplican, de modo sistemático, a lo largo de todo el juego".

Para Burton, también es lo más cerca que han estado los videojuegos de llegar a la universalidad de una película de Pixar o de *Los Simpson:* "Las parodias intentan llegar a los adultos, a los niños les encanta Lego y la jugabilidad no es exigente. Y ¿cuántos productos, juegos y cosas por el estilo han contado con el permiso de parodiar 'oficialmente' una película con la bendición de sus creadores? Somos muy afortunados".

Lego Indiana Jones: The Original Adventures saldrá justo a tiempo para la cuarta película, *Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal*. Seguramente, a este juego se le unirá el juego de Indy de LucasArts, el cual es más conocido por usar el motor Euphoria de NaturalMotion que por su argumento o el sistema de juego. Aún así, según Smith, el nacimiento de *Lego Indy* no estaba sujeto a los movimientos de la franquicia. Tampoco hubo ninguna llamada telefónica desde Rancho Skywalker. "El juego pedía avanzar de esta manera –dice–. Emocionantes aventuras en diferentes lugares, con un gran plantel de personajes para divertirte". "Al menos, es mejor para eso que Lego THX 1138", bromea **Nick Ricks**, productor del juego.

"¿Cuántos juegos cuentan con el permiso de parodiar una película con la bendición de sus creadores? Somos muy afortunados"

La idea de "diversión" es una garantía férrea para quienes empezaron en los videojuegos con *Lego Star Wars*, sean niños o adultos. Pero lo que tranquiliza de *Lego Indy* es que, para los más críticos o precavidos, ni tiene el aspecto ni actúa como una galaxia muy, muy lejana. Conocedores del hecho de que cualquier bloque mal puesto podría estropear su estilo único, el equipo de artistas, animadores, diseñadores e ingenieros de TT han llevado aparte su propio universo Lego y luego lo han devuelto con un nuevo aspecto, aunque basándose en los mismos principios.

Los escenarios de Indy, entre ellos el Pozo de Almas, el Palacio de Pankot y las calles de El Cairo, son muy diferentes a los hábitats vacíos y las estaciones espaciales de las películas clásicas de *La Guerra de las Galaxias* o de sus capítulos anteriores más bizantinos. Son, para empezar, exquisitas y muy terrenales, y les han aplicado las texturas con tanto cuidado como para que pareciesen los escenarios de una aventura gráfica, pudiendo vivir la fusión de su geometría y su arte en una especie de pseudo-2D. Al igual que el clásico *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, decimos nosotros. Más como *Broken Sword*, dice Smith: "Llevamos ya un tiempo haciendo estos juegos de *Lego*, y es difícil imaginar qué podemos hacer para que alguien diga: pero ¿en



Junto con todos los comics DS que se lanzan cada mes, TT también recibe prototipos para todas las series Lego en las que trabaja. Su oficina de Knutsford tiene más piezas Lego que el niño más malcriado.





Los ángulos de cámara son básicos para captar los momentos Indiana Jones. Tendremos que esperar a ver si TT usa el grito Wilhelm tan usado por Lucas.

Las recreaciones Lego de las famosas escenas de la película están muy bien elaboradas.

Junto con estas escenas originales, *Lego Indy* también incluye el inicio de *La Última Cruzada* y una versión Lego del joven Indy de River Phoenix. La música será la de las películas y las series de TV.

qué estabais pensando?". Porque sólo estamos siguiendo la línea de pensamiento que debemos seguir. Cada miembro del equipo tiene un profundo conocimiento de Lego, y ese sentimiento innato de qué es lo adecuado".

Los artistas, diseñadores e ingenieros de TT han logrado dar vida a las licencias; saben dónde se deben trazar las fronteras entre película y juguete y dónde la tecnología del juego puede superponerse a ambas. "En gran medida, es algo natural– dice Smith, y es la primera de muchas veces que usa la palabra 'natural'–. Empiezas con el pie de derecho, que es como decir que vamos a hacer, sin compromisos, un juego brillante. Luego, algunos de los aspectos llegan a través de decisiones tomadas al principio sobre las proporciones de Lego, diálogo hablado, etcétera, que ocupan nuestra atención a la hora de hacer las escenas de vídeo, contar la historia y preparar la disposición de los niveles. Han creado una ética creativa".

El propio Indy, o el Dr. Jones, nombre por el que se conoce a su alter-ego profesor de universidad, es la evolución de dicha ética. Su plantel de salvajes, académicos y antisemitas anónimos (ver recuadro inferior) ofrece un armario colosal de trajes divertidos. Y, al atravesar la oficina de TT de un lado al otro (lleva sólo unos segundos), puedes seguir la evolución de esa comedia desde la simple caricatura plástica hasta llegar a ser un mimo cargado de matices.

Lego Indy es más gracioso que *Lego Star Wars*, y no sólo por sus escenas de vídeo. El drama, cree Ricks, tiene un mayor alcance que las simples proezas; y cuanto más oscuro sea, más potente será la sátira. Así que, cuando Indy inserta el Bastón de Ra en el suelo de la Sala de Mapas, convirtiendo la luz solar en un rayo, está claro que o debería cegarse con él o quemar todo el lugar (ya descubrirás qué sucede). Gracias a los modelos de Lego, los chistes se escriben solos.

Cada juguete es diseñado digitalmente en Lego y enviado directamente a los artistas de TT; y sufre el escrutinio de Lucasfilm desde su concepción. Dado que la anatomía Lego deja poco lugar a ofrecer características físicas únicas, la responsabilidad recae en la paleta y en los accesorios para que sean re-



NAZIS FUERA

Lucasfilm ha optado por no intervenir en el desarrollo de *Lego Indy*, pero decidió de mutuo acuerdo eliminar a los nazis del juego; algo que Lego ya había hecho, sustituyéndolos por una raza superior genocida, ocultista y con impermeables. "Todavía quedaban cosas como la terminología y los símbolos –recuerda Ricks–. Tratamos todo el tema, y si deberíamos usar una cruz de hierro o un águila, pero no lo necesitamos. Los personajes de *Indiana Jones* son tan buenos que cuando aparece un tío con una chaqueta negra, una cara amenazante y un sombrero negro, no necesitas un contexto histórico para saber que es el malo".



Muy pronto, en una tienda cercana a ti, el Pozo de Almas con sus estatuas de Anubis, sus reptiles y un grabado de C3P0 y R2D2. Las paredes tienen bisagras. Tira las estatuas para liberar a los arqueólogos atrapados.

conocibles al instante, y adorables. Y siempre que pasa algo absurdo, habrá una exageración como con La corona ceremonial de Mola Ram.

Tapón, el ya de por sí pequeño compañero de Indy en El Templo Maldito, ha sido captado con brillantez con sólo disminuir a la mitad el tamaño de sus piernas. Raras veces tiene TT que crear algo que los juguetes han pasado por alto. "¿Recuerdas las primeras pruebas con la piel amarilla?", recuerda **John Hodskinson,** programador jefe del juego. Smith explica: "Cuando hicimos los primeros prototipos para *Lego Star Wars,* la empresa Lego todavía no había tomado la decisión de crear tonos carne para sus licencias".

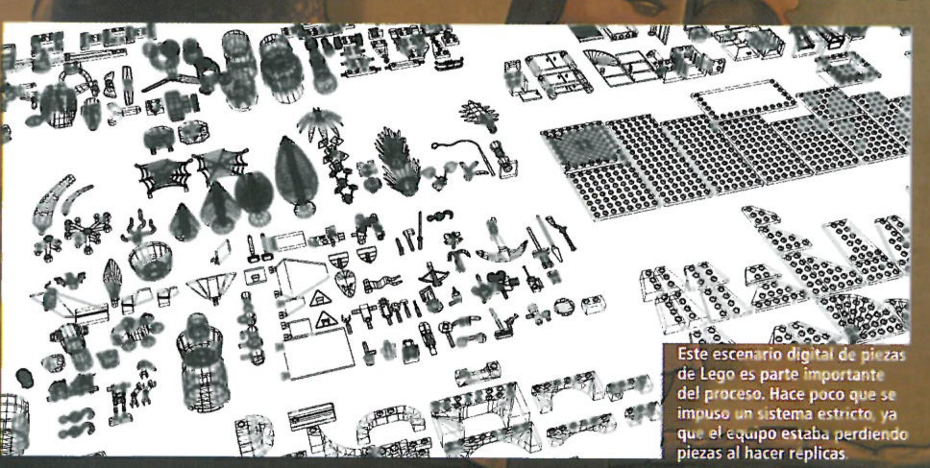
"Lo que, en su momento, resultaba extraño –añade Hodskinson–, que un personaje de Lego tuviese el color de la piel. Ahora, claro está, me parecería extraño tener personajes amarillos". "Mace Windu hubiese sido difícil de crear –añade el artista **James Cunliffe.** Tenemos cierta libertad creativa que podríamos no haber tenido, ya que Lego aprecia el hecho de que vayamos a hacer cosas en un videojuego con sus juguetes, que son sus propiedades, que no se les habrían ocurrido llevar a cabo en ningún otro contexto –dice Smith–. Como deformar las figuras para que cobren vida. Podrían haberlo visto mal, pero tuvimos suerte de que, desde el principio, sabían que estábamos haciendo algo diferente. Y lo llevaron con tanto estilo Jeremy [Pardon, el animador] y James que, ¡bang!, ahí estaba, desde el principio".

La importancia de la animación habla por sí misma, y los directivos de la empresa Lego han sido muy amables: se trata de personajes humanos en forma de Lego, no muñecos sin rodillas ni codos y pinzas por manos. Hicieron falta 45 animaciones para capturar las travesuras superhumanas de un caballero Jedi, pero Indy emplea 128, con una animación facial para cada una. No hay nada, insiste Smith, que esté porque sí, incluso aunque la tecnología del juego esté a la par que la de *El Príncipe Caspian,* la continuación realista de Narnia que se está desarrollando en el piso de arriba. El software de TT, desarrollado por una

"En Indi, cambiará lo que tu personaje puede hacer a lo largo del nivel. Nunca nos hemos preocupado por los objetos y artefactos"

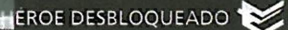
unidad de investigación y desarrollo en la "sala de motores" que hay abajo, ha permitido una evolución sublime del proceso de animación desde *Lego Star Wars,* automatizando los movimientos que antes suponían un trabajo costoso. De este modo, cuando Indy engancha su látigo para impulsarse al otro lado de un foso con pinchos, una cascada de animaciones fluye por su cuerpo. Los límites, nos dicen, son los puntos en los que tendría lugar una ruptura; donde los miembros de Lego no serían suficientes.

Y cuando te enfrentas al espadachín de los Thuggee, y pulsas esas

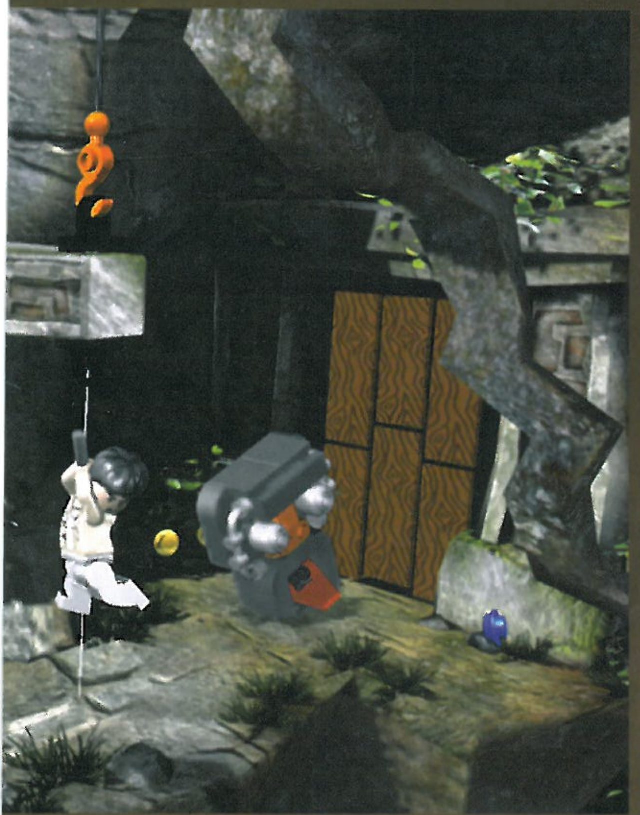


Este escenario digital de piezas de Lego es parte importante del proceso. Hace poco que se impuso un sistema estricto, ya que el equipo estaba perdiendo piezas al hacer réplicas.

Desde arriba: James Cunliffe, director artístico; Nick Ricks, productor; Jonathan Smith, vicepresidente de publicación; Jon Burton, gerente de TT; y John Hodskinson, programador jefe.









Los escenarios de Indy rebosan parodias y en todos los niveles están dispersos variados guiños a la obra de Lucas.





De un Indy formado por un complejo entramado de vectores al modelo final.

siempre sencillas combinaciones de botones, la evolución continúa, explica Smith: "En *Lego Star Wars*, los personajes existían como funciones de un conjunto limitado de mecánicas; la habilidad que tenían para hacer cosas diferentes en los niveles. En Indy, cambiará lo que tu personaje puede hacer a lo largo del nivel. Nunca nos hemos tenido que preocupar por los objetos y artefactos, porque es un hombre capaz de utilizar cualquier cosa a su alcance. Es clave poder encontrar recursos, y tenemos intención de conseguir nuevos usos de Lego que darán la sensación de que hay nuevas habilidades y características".

Lego Indy es mucho más reconocible que *Lego Star Wars*. La sencilla y agradable lógica de usar palancas para abrir puertas, construir plataformas y luego destruirlas (y todo lo demás) para obtener monedas se ha convertido en algo más abierto y con posibilidades de exploración. Sin la Fuerza, la llave básica de un Jedi, todo es mucho más terrenal, aunque sin tener los pies en la tierra.

Junto con su látigo, con el que ataca a los enemigos, o se mueve por el escenario, el arma más poderosa de Indy parece ser la pala; una habilidad básica compartida por sus compañeros. Al cavar encontrarás armas y bonus, algunos esenciales, otros tan sólo convenientes. Y al limitar la munición, TT se ha asegurado que no se volverá al caos de disparos de las tropas de *Star Wars*. Debes llevar físicamente los objetos Lego de un lado a otro, algunas veces con ambos personajes a la vez, y a menudo combinados para crear mecanismos más variados y funcionales que antes. Aunque cada personaje tiene su propia habilidad, el látigo parece, claro, el más atractivo; Indy podrá escalar por él antes de balancearse por las cornisas.

"Creo que intentamos dar [a los personajes] más cosas para hacer –dice Hodskinson–. Se parecen más a personas y, aunque tienen más habilidades, no dan la impresión de ser superhéroes".

Smith apunta: "Pero siguen teniendo habilidades muy diferentes. Pasamos bastante tiempo pensando cuánta complejidad podríamos añadir a algunos sistemas, en términos de mover bloques de Lego y llevarlos a otro sitio diferente. También para llevar algo en cooperación; en realidad hemos quitado muchos de estos para hacer que el juego sea más asequible. Dado que no hay, en todo ello, ninguna característica importante o arriesgada en términos de desarrollo, eso implica que podemos seguir adelante con esa idea de forma beneficiosa".

El sitio más obvio para verlo es en la creación de niveles que, gracias al software que hace malabarismos depurando fallos, editando y generando escenarios en tiempo real, es prácticamente un juego en sí mismo. Casi era un juego, de hecho, el equipo jugueteó con la idea de hacer una versión reducida (un escenario virtual de Lego) que estuviese a disposición de los jugadores. La idea se abandonó porque había cosas más urgentes y no iba a haber teclado ni ratón, por lo que TT se queda toda la diversión.

Los tres capítulos y 18 niveles de *Lego Indy* están siendo creados a la vez por equipos tecnológicos y artísticos diferentes, el primero se encarga del diseño y de las funciones y el segundo del asombroso nivel de detalle. La sabiduría Lego de TT permite que, mientras los pro-



LA PRESIÓN DEL PAD

Lego Indy DS sigue la estela de un exitoso port de *Lego Star Wars II*, desarrollado por el mismo estudio tras un predecesor algo decepcionante. Uno de los pocos juegos de plataformas puras en la consola portátil, y que mantiene todos los vídeos de la versión doméstica. Para las acciones que dependen del contexto, como subir por el látigo o los cierres rotatorios, deberás interactuar con la pantalla táctil, y soplar en la pantalla infligirá el doble de daño con la cerbatana y sirve para inflar balsas. A diferencia de las versiones de sobremesa, en las cuales puedes invocar un mono para que use las palancas, aquí puedes controlarlo directamente. Gracias al banquete de Pankot, uno de los muchos minijuegos, también podrás cocinar una serpiente sorpresa o, si, cerebros de mono.





Las habilidades mejoradas de Indy, de sus amigos y de sus enemigos deberían ser un avance satisfactorio para los veteranos de Lego, y diferenciarlo de *Star Wars*.

pios bloques se tratan con autenticidad y delicadeza, todo lo demás recibe el tratamiento hollywoodiense, ahora más que nunca. Las catacumbas bajo Pankot brillan bajo paredes de calor; los rayos de Dios golpean fuerte a través de los toldos de Perú; y el Cañón de la Medialuna se esconde bajo el sol. Elementos complejos para TT, pero que nunca nublan los objetivos, el reto, o el hecho de que éste juego es tanto para niños como para adultos, algo que muchas veces olvidamos.

Confinado a sólo un ala de sus oficinas, pero aún así dejando bastante espacio para respirar a gente y juguetes, los equipos Lego de TT no representan sólo una familia, sino una familia de familias. Muchos de sus artistas e ingenieros, si no

"Si pones un puzle o describes una mecánica, tiene que llegarle a alguien que no ha visto nunca las películas de Indiana Jones"

casi todos, tienen hijos, muchos de los cuales desempeñan un papel en las pruebas de los juegos de la empresa. Nos cuentan cómo los hijos de Smith, tras haber probado las exquisiteces de *Lego Indy*, pidieron los juguetes que aparecían en pantalla, y mostraron un vago interés en las películas que los inspiraban. Situaciones como ésta ofrecen una fascinación tanto hacia TT como hacia sus observadores. Según Ricks, "en el caso de Indy, somos todos unos grandes seguidores de las películas, pero quizás una generación más joven no cuente con ese conocimiento previo. Somos conscientes de que, si pones un puzle o describes una mecánica, tiene que llegarle a alguien que no ha visto nunca las películas de Indiana Jones".

"Los niños aprenden muy rápido –dice Smith–. Anoche estaba jugando a *Portal*, que es bastante difícil a nivel conceptual. Mi mujer no es capaz de jugarlo; tiene que salir de la habitación porque se marea. Pero mi hijo de ocho años, sentado a mi lado, entendió cómo funcionaba, y decía: 'necesitas un portal ahí, hacer esto y esto otro'. Se acostumbran a cualquier concepto".

¿Tienen entonces los niños la última palabra? Digamos que hay un puzle o chiste que sólo los adultos entenderán, ¿será eso motivo para eliminarlo? "No creo que eso suceda –dice Smith–. Cualquier niño



Otra versión más de Indy disfrazado que se une a la versión diminuta del Saliah de John Rhys-Davies. La luz que baña al Arca de la Alianza y a las figuras es uno de los efectos nuevos.







que juegue a *Lego Star Wars* tiene la misma habilidad de un adulto que también juegue. Íbamos a poner algunos minijuegos de estrujarse el cerebro; cosas como el Sudoku".

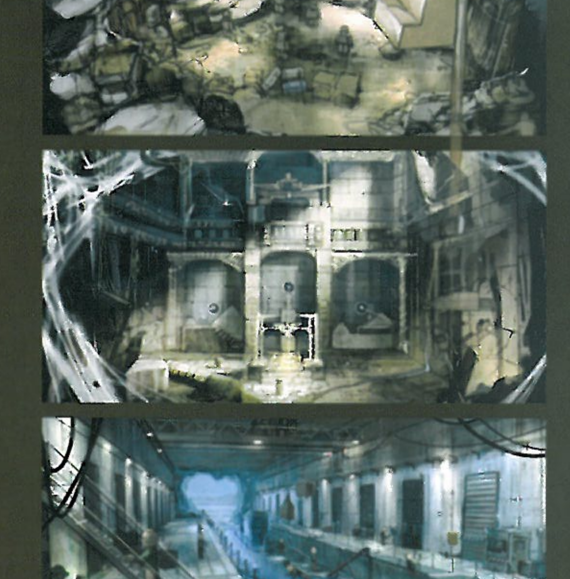
"Metimos la pata con los minijuegos –dice Ricks, recordando los primeros días del juego–. Pasamos mucho tiempo con elementos como paneles de acceso y cosas así; pero al jugar se convertían en una ardua tarea; los jugadores quieren usar una puerta, en vez de hacerles pulsar un botón y ver la animación".

El equipo espera con filosofía la reacción del público experto, el que suele encontrar primero los fallos de estilo en la serie Lego. Smith acepta: "Hay ciertos jugadores mayores que se quejan de que los juegos le parecen muy fáciles". ¿Demasiado fáciles o demasiado cortos? y responde: "Tenéis razón. La gente se queja de que son demasiado fáciles porque están acostumbrados a jugar de determinada forma, y eso nunca va a cambiar el modo en el que hacemos las cosas".

"En términos de recolección y de ser recompensados, es algo endémico a este estilo de juego. En términos de profundidad, en algunos aspectos se ha preparado para los jugadores expertos. Pero son un gran reto para la gente joven también. Los jugadores jóvenes suelen jugar durante más tiempo, y el sistema de recompensas y objetivos que logras sólo con el tiempo funciona con todos. No vemos una diferencia real entre niños y adultos. Cuando hemos hecho cosas para niños, lo hemos hecho desde una perspectiva de jugadores mayores. Y cuando hemos hecho cosas como jugadores mayores, los niños lo han disfrutado igual".

Pero, ¿en qué manos se encuentra el destino de *Lego Indiana Jones?* ¿O ese otro juego de Lego sobre Batman? No les obsesionan los doce millones de copias de Lego *Star Wars*, pero son importantes. Este juego, descrito por Burton como un "cuidadoso paso adelante", trata tanto del futuro del género Lego como de las crónicas de Jones. "No queremos cambiar tanto el juego como para perder el público –añade–, y cuanto más dejemos intacto de la fórmula, mejor. Si el juego no es un éxito, entonces sabremos que es algo de *Star Wars* lo que funciona tan bien".

No parece probable. El tono arenoso y las fascinaciones ocultas de Indy reforzarán la fuerza de Lego como entretenimiento familiar. Será divertido. Será muy grande. Y quién sabe dónde va a detenerse la Legoficación de la cultura popular por parte de TT; ¿Lego Señor de los Anillos? ¿Lego Harry Potter? Smith tiene una idea (tal vez más de una), pero se guarda los detalles en el sombrero. "Muchos más juegos de Lego –promete–, muchos lugares nuevos y muchas cosas nuevas para las bases del diseño Lego. Sí, tenemos muchas ideas al respecto; pero tendréis que esperar".

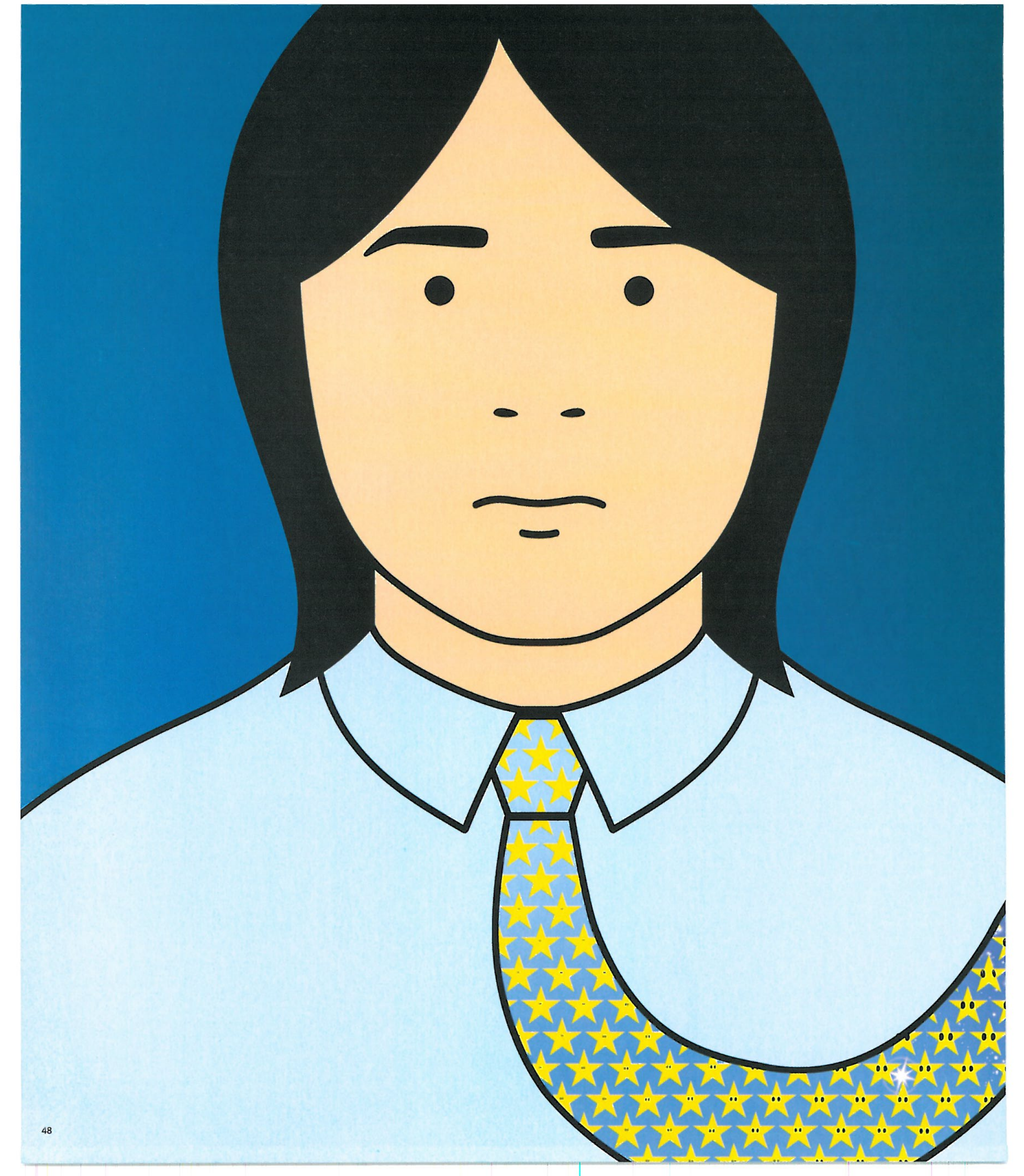


Tal vez se base en una película, el arte conceptual está muy elaborado. Hay versiones Lego de sitios como el altar de ceremonias Nazi (arriba), el Pozo de Almas (centro) y el embarcadero (encima), todos muy bellos.



MIEDOS Y DEFECTOS

Una de las características más inesperadas de *Lego Indy* son las fobias, ese problema de Indy con las serpientes. Para que ambos jugadores tengan ese sentimiento de tener un propósito, las habilidades van de la mano de los defectos, hasta los personajes más capaces se ven obligados a veces a sentarse en el asiento de atrás. Cuando el camino está lleno de serpientes, Indy es un inútil. Del mismo modo, los personajes como Henry Jones sufrirán los mismos problemas de movilidad que un droide de *Star Wars*, aunque el tiempo dirá si cuenta con la ayuda de su paraguas.



ESTRELLA ECLIPSADA

Puede que Miyamoto sea el diseñador de videojuegos más famoso del mundo, pero Yoshiaki Koizumi es uno de los mayores talentos de Nintendo

Link's Awakening, *Super Mario 64*, *Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *Super Mario Sunshine* y *Super Mario Galaxy*: ¿cuál es el primer nombre que os viene a la cabeza? Es prácticamente imposible no pensar en Shigeru Miyamoto, pero es difícil encontrar otro nombre que se pueda relacionar con una lista de títulos tan sugerente. Sin embargo, un hombre llamado **Yoshiaki Koizumi** ha dejado su impronta en todos ellos; su última aportación fue como director de *Super Mario Galaxy*.

De hecho, sorprende la influencia que ha tenido en algunos de los mejores juegos de la historia, desde que empezó a trabajar en Nintendo hace 16 años. "Antes de ser director, trabajé como guionista de *Link's Awakening* –dice Koizumi–. Fui responsable de toda la historia. Así que todas las ideas, de la isla en un sueño, de la interacción con los aldeanos y del comportamiento de los jefes finales, fueron mías. He seguido haciéndolo en los juegos posteriores, aunque mi título es el de director. En *Majora's Mask*, por ejemplo, escribí muchos de los eventos que involucraban a los aldeanos, y en *Super Mario Galaxy* me involucré mucho en la creación de la historia".

Pero tampoco es que Koizumi pida que su trabajo en Nintendo tenga el mismo reconocimiento que el de Miyamoto. Se pone tremendamente nervioso en las entrevistas, y hasta que no empieza a hablar de su experiencia con Miyamoto no se relaja, y, de hecho, es a Miyamoto a quien atribuye la calidad de todos esos juegos. "El señor Miyamoto es famoso porque invierte muchísimo tiempo en crear la mejor experiencia para el jugador. Es muy exigente y minucioso, y me gusta que sea así. Explica lo que quiere sin esfuerzo", cuenta Koizumi, recordando un momento durante el desarrollo de *Super Mario 64* en el que Miyamoto describía apasionadamente cómo debería nadar Mario nadando él mismo por



UNA GALAXIA DE ÉXITOS

Desde que entró en Nintendo a principios de los años 90, Koizumi ha ayudado a dar forma a algunos de sus mejores juegos...

The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991)
Su primer proyecto en Nintendo. Se encargó de escribir el manual, contribuyendo en el proceso a la historia de una de las series más queridas de Nintendo.

The Legend of Zelda: Link's Awakening (1993)
Koizumi lo considera su primer proyecto "real". Al principio, como en *A Link to the Past*, iba a escribir el manual, pero acabó desempeñando un papel mucho más activo.

Super Mario 64 (1996)
Koizumi fue ayudante de dirección, y participó en la creación de la novedosa cámara del título. "Pensar en la cámara es también parte del diseño de un juego", dice. Luchó para evitar los problemas de los mundos 3D: falta de percepción, demasiado movimiento y desorientación.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)
Ayudante de dirección. Ayudó en el famoso "fijar con Z", copiado hasta la saciedad. Explica: "Es difícil usar una espada a menos que puedas determinar la distancia y la dirección".

The Legend of Zelda: Majora's Mask (2000)
Koizumi dice: "Intentamos hacer de *Zelda 64* una película que pudieses tocar, con rutinas tales como animales que sólo salen de noche"; un concepto que se introdujo en *Majora's Mask*. "Aunque la boda es emotiva, ¿verdad?", bromea.

Super Mario Sunshine (2002)
Ahora como director, Koizumi explica: "Intentamos crear una isla que fuese como un gran parque acuático, que te hiciese sentir que estabas de vacaciones". Pero la frustración con la cámara desencadenó el desarrollo de...

Super Mario Galaxy (2007)
"El periodo entre *Super Mario 64* y *Galaxy* fue como una película de carretera: a veces divertido, a veces difícil", dice Koizumi. "Pero no siento que el viaje haya terminado. ¡Queda mucho camino por recorrer!".



The Legend of Zelda: A Link to the Past para SNES (arriba) fue el primer proyecto de Koizumi en Nintendo; pero *Link's Awakening* (derecha), para Game Boy, fue el primero en el que tuvo un papel importante.



toda la oficina. "Empecé a nadar con él –ríe Koizumi–. Nos llevamos bien, y el tiempo se pasa volando cuando trabajamos. A veces, nos dan las dos de la mañana sin que nos demos cuenta".

Imparcial en sus alabanzas, Koizumi no considera que Miyamoto es la única pieza importante para el desarrollo de juegos en Nintendo: "No trabajo sólo con Miyamoto. Nintendo suele dar prioridad al consumidor. Todos nos hemos pasado mucho tiempo pensando cómo reaccionarán los jugadores e intentando satisfacer sus deseos".

De hecho, la influencia de Koizumi se centra en la experiencia del jugador. "En todos los juegos en los que he trabajado; pasé la mayoría del tiempo trabajando en el personaje del jugador –dice Koizumi, pero Miyamoto resurge inevitablemente–. Miyamoto me ha enseñado que, si el jugador no se siente cómodo, esto podría afectar a todo el juego. Cuantas más cosas pueda hacer, más posibilidades tendrá el juego. Un gran ejemplo es *Super Mario Bros.* ¿Y si Mario no pudiese saltar? Hasta los Goomba más inofensivos serían imparables. Pero al poder saltar surge la posibilidad de romper bloques y aplastar a los enemigos. Pero la complejidad puede aumentar. Lo llamamos 'diseño basado en el jugador'. Hay que conseguir el equilibrio entre diversión y complejidad".

Resulta obvio que se ha logrado este equilibrio: "Si piensas que los juegos son sólo cosas con las que interactuar, pierdes la inmersión. Yo me suelo inspirar en elementos de la vida real. Subir una montaña y ver una cueva y pensar qué habrá dentro; quiero que los jugadores sientan ese sentimiento de sorpresa y emoción".



Koizumi no trabaja en la sede en Kyoto de Nintendo; él y su equipo están en el estudio conocido como Entertainment Analysis and Development Tokyo, creado para el desarrollo de *Donkey Kong Jungle Beat*.

Miyamoto describía apasionadamente cómo debería nadar Mario nadando él mismo por toda la oficina. "Empecé a nadar con él", ríe Koizumi

Koizumi considera que el eje central de su filosofía de desarrollo es la importancia de que la experiencia del jugador mantenga un equilibrio entre la sorpresa y la facilidad de uso: "Ambas son un conjunto. Por ejemplo, si estás diseñando un mundo, tienes que ofrecerle ambas a un jugador. Puedes crear un mundo en el que cuando gire una esquina se sorprenda con la vista, algo que le asombre, pero ese mundo no debe ser confuso. Cada vez que intentas sorprenderle o hacer algo difícil con el escenario, también tienes que lograr el equilibrio de dicha situación con una jugabilidad agradable".

A Koizumi le gusta asegurar que la definición de "jugabilidad agradable" es la que mejor se ajusta a los proyectos en los que trabaja: "Si quieres que los jugadores no se pierdan, podrías incluir un mapa, pero en los juegos de *Mario*, una de las cosas más importantes es el *tempo*. En los primeros *Mario*, los niveles estaban dispuestos de tal forma que alcanzabas un cierto ritmo si seguías corriendo. Y no queremos romper ese ritmo obligando a nadie a pausar y ver el mapa". Pero con *Zelda* es diferente: "Los juegos de la serie *La Leyenda de Zelda* se basan en la anticipación. Piensas en lo que va a venir a continuación. Cada habitación esconde un reto diferente, y a veces puedes incluso imaginar de qué se trata, según la forma de la habitación, si la ves en un mapa. Los mapas no son adecuados para un *Mario*, pero sí para un *Zelda*".

Koizumi también lideró el equipo que creó *Donkey Kong: Jungle Beat*, un título representativo de la GameCube, aunque bastante ignorado, que se basaba en el ritmo. Su perspectiva 2D fue producto de una época en que él cuestionaba la naturaleza de los juegos 3D: "Después de trabajar en títulos como *Super Mario Sunshine*, empecé a preguntarme si sería posible mantener la sorpresa y la jugabilidad agradable con una cada vez mayor complejidad de la cámara. Decidí que, hasta que encontrase una solución, aparcaría la idea de hacer un nuevo *Mario*. Cambié de base de operaciones, a EAD Tokyo [la División de Análisis de Entretenimiento de Nin-

tendo], y decidimos hacer un juego de acción 2D utilizando los bongós como mando de control".

Aunque podría parecer divergente, el proyecto resultó en muchas ideas de diseño que se trasladaron a *Super Mario Galaxy*: "Por ejemplo, cuando atraviesas rápido un escenario, el *tempo* de la música cambia. Cada vez que juegas, ofrecerá una sensación ligeramente diferente". Pero no sólo la música, *Super Mario Galaxy* aprovechó más cosas de su trabajo en *Donkey Kong: Jungle Beat*. "*Jungle Beat* era divertido incluso viendo jugar a otros. Aprendí que *Super Mario Galaxy* debía ser un juego para que disfrutase toda la familia. Siempre veo a la gente disfrutando de nuestros juegos en el salón, en la TV grande, no a solas en la habitación". El resultado fue el modo cooperativo, en el que un jugador controla a Mario; algo de lo que Koizumi está especialmente orgulloso.

Es cierto que el aspecto más destacable de *Super Mario Galaxy* (correr por sus planetoides esféricos) no ha salido de *Donkey Kong: Jungle Beat*, pero es una ramificación del mismo descontento con la cámara 3D que lo inspiró. Según Koizumi, "no lo hicimos sólo porque era visualmente novedoso. Independientemente de lo grande que hagas el campo de juego, los usuarios llegarán al final y tendrán que dar la vuelta. Y la cámara tendrá que girar también,y es más posible el jugador acabe desorientado. Lo mejor de los mundos esféricos es la unidad de las superficies conectadas, que te permiten correr sin limitaciones. ¡Es difícil perderse y los jugadores no tienen que controlar la cámara! eliminamos la necesidad de mover la cámara y solucionamos el problema con los sistemas de control demasiado difíciles".

¿Sabían, durante la creación de *Super Mario Galaxy*, que sería algo rompedor? "Siempre que introducimos un elemento novedoso pensamos: '¡Oh, esto es completamente nuevo!' y esa emoción crece a medida que juntamos todos nuestros elementos novedosos. La verdadera dificultad llega cuando ¡juntas muchos elementos nuevos y ves qué tal funciona el juego. Pero intento sentir siempre que estoy haciendo algo nuevo".

Koizumi es tímido al hablar sobre su próximo proyecto. Ha disfrutado trabajando en *Donkey Kong: Jungle Beat*: "¿Una continuación, dices? Bueno, no puedo hablar sobre ello..." Pero parece difícil que vuelva a hacer otra cosa que trabajar en juegos que exploten nuevos principios en campos tan básicos como la experiencia del jugador, la interfaz y la cámara 3D. Pero tal vez, a partir de ahora, salga un poco del anonimato.



La cámara de *Super Mario 64* (arriba de todo); el rompedor apuntado con el gatillo Z de *Ocarina of Time* (centro-izquierda); las emotivas y elaboradas historias de Clock Town en *Majora's Mask* (centro-derecha); el sencillo control de *Donkey Kong Jungle Beat* (sobre estas líneas)... muchas de las características de los juegos de Nintendo se deben a Koizumi




N
W
E
S
PLAYA DE TOLKIEN
NUEVA AVENTURA
LOS VIDEOJUEGOS CAMBIAN. ¿ESTÁN LOS RPGS TRAICIONANDO SUS RAÍCES O EVOLUCIONANDO EN BUSCA DE SU CAMINO?
VILLA OUBLIETTE
PANTANOS DE BARRO
ALDEAS DIKU
CASTILLO DEL LODO
FUERTE DEL PEQUEÑO LODO
MINAS DE MORIA
CIUDAD AVATAAR
VIVIENDAS DE ARADATH
MONTAÑAS DE SOBREMESA
AQUÍ ESTÁ DRAGONES Y MAZMORRAS
TORRE DE PEDIT
FUENTE DEL RESPLANDOR
TORREÓN DE BALDUR
CIUDADELA DE AKALABETH
CUEVA COLOSAL
BOSQUE DE LAS PALABRAS
CASTILLO ULTIMA
CIMA DEL VIAJERO
MONTE GIRPS
SANTUARIO FALLOUT

Camino de Warhammer
Bahía de Lineage
Municipio de Warcraft
Ciudad de los Gremios
Reino de MMO
Comuna de Neverwinter
Metrópolis de Eve
Recinto de Everquest
Peñasco del Lobo Blanco
Río Soledad
Monolito de Masquerade
Fortaleza de la Antigua República
Torre de Morrowind
Minarete de Oblivion
Bahía del Consuelo
Faro del Mago

El juego de rol clásico, con lápiz y papel, fue una de las primeras influencias que recibieron los videojuegos, y una de las más duraderas. Es fácil entender la razón: los problemas que conlleva desempeñar un papel es algo que comparten todos los juegos que te permiten controlar a un personaje, sea un warlock en una cocina o el Comandante Sephard de *Mass Effect*. ¿Cómo defines la relación entre el jugador y su avatar, y cómo controlas el deseo de libertad del jugador? El lugar más evidente para buscar la respuesta a estas preguntas son los juegos de lápiz y papel (LyP); estos ejercicios de imaginación y de relaciones sociales se distinguen de la falta de reglas de las actuaciones en vivo con elementos tales como inventarios, experiencia y puntos de daño que suponen una fantasía representada con estadísticas. Durante muchos años, estos mecanismos han encajado a la perfección con las necesidades de los videojuegos. Más aún, se han convertido en algo tan visible y alabado del género del rol que el término "RPG" ("JdR" en español) se asocia cada vez más con estos elementos accesorios que con la idea central de "desempeñar un papel".

Esto está cambiando. Echando la vista atrás a los RPGs de los últimos años, se ve una tendencia evidente. *Vampire: The Masquerade – Bloodlines, The Elder Scrolls IV: Oblivion* y, más recientemente, *Mass Effect*, todos buscan representar la acción de forma más visceral, eludiendo la forma de jugar del LyP. El género del RPG relega cada vez más las normas de sobremesa en busca de una inmersión total del jugador.

Al hablar con los desarrolladores de esta nueva generación de RPGs, queda patente que creen que este cambio de dirección utiliza mejor el medio para llegar a la esencia de lo que es un juego de rol.

"Una de mis mayores decepciones con los RPGs existentes es la cantidad de elementos de lápiz y papel que siguen utilizando –dice **Ed del Castillo,** presidente de Liquid Entertainment, desarrollador del próximo *Rise of the Argonauts*–. A veces me parece que se ve a los ordenadores como simples calculadoras. El jugador sigue micro-manipulando las estadísticas del personaje, su equipo, sus habilidades y extras. El problema es doble. En primer lugar, el

jugador está demasiado tiempo en los menús y no tanto en el mundo del juego. En segundo lugar, muchas recompensas no son visuales; acaban siendo pequeños extras que se ven en un menú, en un papel o en una pantalla de equipo, pero que rara vez se aprecian en el juego. El equipo de *Argo* está dándole más importancia a la idea de contar una historia visualmente. No tenemos espadas +3 en *Argo*; tenemos mazas que noquean al enemigo, lanzas que los empalan, y espadas que los cortan por la mitad. Las mejores recompensas son las que se ven. Buscamos ofrecer al jugador una experiencia satisfactoria más que satisfacer lo que se espera del género".

Lo que se espera, eso es lo más importante: pese a lo que opina Del Castillo, estas mecánicas han estado ligadas a los RPGs de ordenador desde sus inicios, y si se modifican, una minoría de jugadores se sentirá angustiada. Los aficionados a las dos entregas previas de *Fallout*, basadas en turnos, son los detractores más furiosos del nuevo estilo visceral por el que ha optado Bethesda Softworks para el nuevo capítulo. **Josh Sawyer,** antiguo diseñador de Black Isle Studios, dirigió en tiempos una versión malograda de *Fallout 3*, antes de que Bethesda comprase los derechos; se ha mostrado muy crítico al decir que los RPGs para ordenador se dirigen "directamente al infierno". Esta definición de Sawyer tal vez sea acertada para los RPGs de PC de un solo jugador. Black Isle, responsable de muchos RPGs aclamados como *Planetscape: Torment*, *Icewind Dale* y *Baldur's Gate*, vio cómo su empresa, Interplay, cerraba tras perder a varios nombres claves que se fueron a Troika Studios, un grupo disidente. Ahora que Troika también ha cerrado, Sawyer tiene la sensación de que se ha caído la estrella del género, lamentando en una entrevista a rpgcodex.net que "no queda ninguna empresa que desarrolle puramente RPGs para PC, aparte de grupos muy pequeños como Spiderweb Software", para luego añadir: "¡Bienvenidos al infierno!"



Neverwinter Nights **siguió los pasos de *Vampire: The Masquerade-Redemption* al permitir a los jugadores crear aventuras. Online, un jugador podía controlar el mundo y el servidor, en un rol similar al del master en LyP.**

JOSH SAWYER SE MUESTRA MUY CRÍTICO AL DECIR QUE LOS RPGS PARA ORDENADOR SE DIRIGEN "DIRECTAMENTE AL INFIERNO"

Detrás del fuego y el azufre, es cierto que el tipo de juegos que dieron fama a Black Isle, con su presentación isométrica, su enfoque hacia la mejora de estadísticas y combates por turnos, ha dejado paso a una nueva raza que da satisfacciones instantáneas, RPGs influenciados por las consolas. Del Castillo y Sawyer admiten el cambio desde diferentes puntos de vista: el RPG de ordenador está redefiniéndose, reconociendo y aceptando sus diferencias con respecto a las mecánicas de LyP.

¿Hay alguna justificación para este cambio de dirección? Los mecanismos de LyP ofrecen soluciones sencillas a los videojuegos, pero el intercambio entre ambos mundos siempre ha sido imperfecto. Pese al terreno común, ambos han seguido caminos diferentes desde el principio. Los primeros

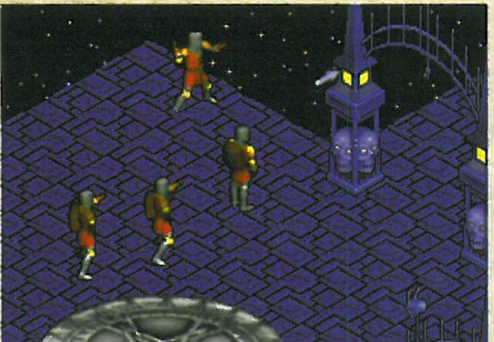
La serie *Ultima* de Richard Garriott, lanzada en 1980, es tanto uno de los primeros RPGs comerciales como una de las franquicias más longevas de los videojuegos (más de 25 títulos). Sus versiones online siguen siendo famosas.







La serie *Fallout* se caracteriza por su buena construcción del mundo y su humor negro. Bethesda demostró ser competente en lo primero, pero hay que esperar para saber si sus guiones hacen justicia a *Fallout 3* (debajo).



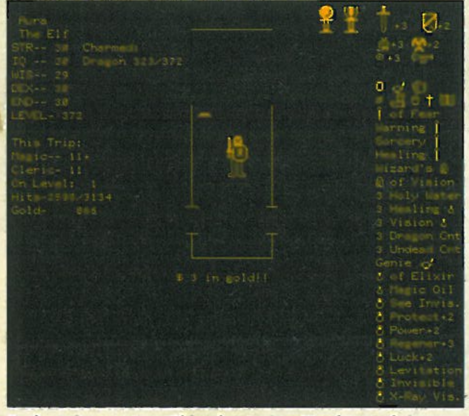
Hasta la fecha, las entregas numeradas de *Ultima* se han dividido en tres eras. La última Era del Armageddon, de la cual forma parte *Ultima VIII: Pagan* (arriba), sitúa al jugador en la lucha contra una deidad maligna conocida como El Guardián.



títulos digitales salieron en la misma época en que se lanzó el juego fantástico de sobremesa *Dungeons & Dragons,* en 1974. *Pedit5,* de Rusty Rutherford y programado en 1974, suele considerarse el primer juego basado en atravesar mazmorras, y el nombre tan simple era un intento de no ser detectado por los operadores de sistemas. Posteriormente llegaron juegos con títulos más explícitos: *Dungeon, dnd* y *Oubliette,* todos mostrando con orgullo inspiraciones fantásticas. Basándose en sistemas universitarios, como PLATO y el PDP-10, usaban tecnología avanzada para ofrecer rudimentarias representaciones gráficas de los escenarios, y pronto usaron las redes académicas para unir a los jugadores. **Richard Bartle** y Roy Trubshaw, de la universidad de Essex, fueron los pioneros del juego online con *Multi User Dungeon (MUD)*, un espacio comunitario para jugar al rol.

Bartle afirma: "Se dice que los MUDs se inspiraron en los juegos de LyP, pero no es tan cierto como la gente cree. Roy Trubshaw no había jugando a *Dungeons & Dragons* cuando empezó a trabajar en *MUD,* por ejemplo. [La variante posterior] DikuMUDs le debía mucho a D&D, ya que imitaba muchos de los sistemas de D&D y, como EverQuest usó el modelo DikuMUD, muchos MMORPGS actuales repiten muchos de los elementos. Pero los DikuMUDs fueron ante todo MUDs y no versiones electrónicas de D&D. Los elementos de D&D se introdujeron para mejorar la experiencia de MUD desde el punto de vista de los diseñadores,".

Se notaba ya desde el principio que los videojuegos ofrecían algo diferente a los juegos de mesa. Aunque usaban las reglas del LyP y la historia se asocia a ellos, lo cierto es que pueden diferir en cómo manejan la libertad del jugador, las aventuras y la información. Al mismo tiempo, la incapacidad de los videojuegos de reproducir una auténtica experiencia de sobremesa se ha visto compensada por cualidades que no podían tener los juegos de LyP, y es en esas



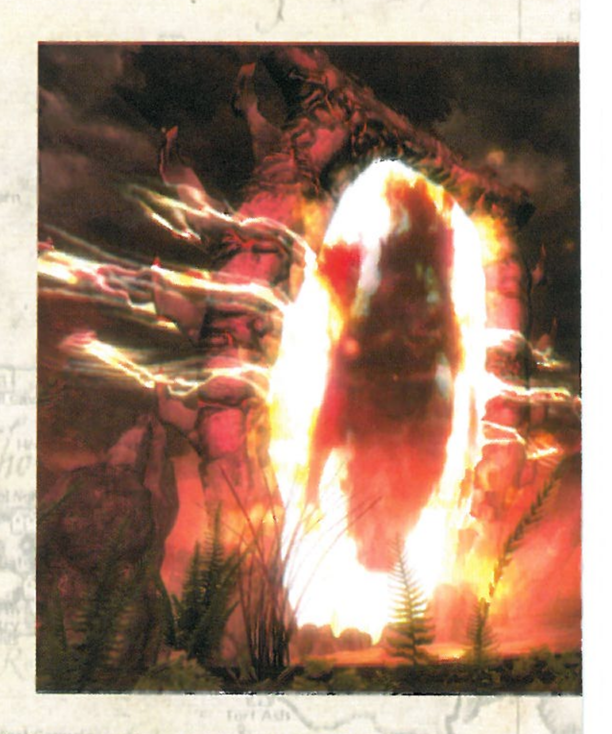
Dnd, escrito por Gary Whisenhunt y Ray Wood para el sistema operativo PLATO, tenía un guión manido, como muchos de los primeros RPGs de ordenador: la búsqueda de un orbe místico.

cualidades en lo que se centra la nueva generación de RPGs para ordenador.

"Los juegos de mesa y los videojuegos atienden a dos necesidades diferentes –dice **Paul Chapman,** director de marketing en la prolífica empresa de RPGs de LyP Steve Jackson Games–. Los juegos de mesa animan, y algunos hasta obligan, a que haya reglas caseras para que la jugabilidad sea fluida. A muchos jugadores les gusta trastocar las reglas tanto como jugar. Los videojuegos ofrecen gratificaciones más inmediatas. No hay reglas que discutir; están codificadas en el juego. Visualmente son muy superiores a cualquier juego de tablero o de cartas, y está la acción con respuesta instantánea".

Que haya gente real ofrece al RPG de mesa una cualidad única: es una actividad social. "Cambian las reglas durante la partida, y suelen disfrutar con la compañía de los demás tanto o más, que con el juego –dice Chapman–. Los RPGs de ordenador se centran en las mejoras del combate y los personajes, por las limitaciones de la tecnología. La IA no puede permitir la misma interacción social que un RPG de mesa. Los MMOs son la excepción. Todo el mundo juega y se relaciona. Esto es lo más cerca que podremos estar a un RPG de mesa con la tecnología. Con el tiempo, según mejore y sea normal la conexión por voz y vídeo, este género se hará todavía más cercano".

Chapman tiene razón cuando dice que los MMOs están aproximándose al LyP en exigir la imaginación de los jugadores, hay muchos ejemplos recientes que parecen intentar desviarse de las mecánicas convencionales. *Hellgate: London* introduce una jugabilidad con armas, similar a un shooter; *Age of Conan* intenta ofrecer un control más directo sobre el combate cuerpo a cuerpo; y *Tabula Rasa* elimina el trabajo pesado. Sin embargo, lejos de la estructura de los propios juegos, las zonas de juego creativas de los RPGs online están centrando sus energías en lo mismo que los primeros MUDs: escenarios en los que los jugadores puedan crear sus propias historias. Las acciones que surgen de los usuarios de *World of WarCraft*, con sus bodas y entierros dentro del juego, son un indicador evidente. *Eve Online*, de Crowd Control Productions, tal vez sea el modelo de esta tendencia, al permitir hasta un



LOS VIDEOJUEGOS OFRECEN GRATIFICACIONES MÁS INMEDIATAS. NO HAY REGLAS POR DISCUTIR, ESTÁN CODIFICADAS EN EL JUEGO

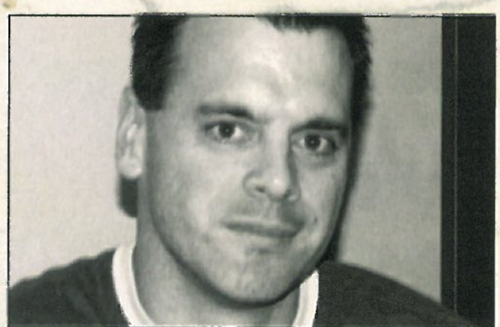
comportamiento despiadado entre los jugadores. **Hilmar Pétursson,** directivo de la empresa, opina que los jugadores de LyP están abandonando la mesa para adentrarse en estos mundos digitales de forma libre. Está en buena posición para saberlo, ya que su empresa se acaba de fusionar con White Wolf Publishing: una creadora de LyP con un gran legado, responsable de la celebrada ambientación de *Mundo de Tinieblas*.

Pétursson dice: "Ahora que hemos conectado a internet los juegos de ordenador, creo que los mundos persistentes están llegando a un nivel de socialización similar al de los juegos de LyP, pero sin la logística de 'preparar la partida'. Muchos jugadores de LyP están pasándose a los mundos virtuales, y lo harán más según madure la oferta en los próximos años". Parte del atractivo de *Eve* para los jugadores de LyP radica en su habilidad para ofrecer muchos estilos de juego que imitan hasta cierto punto la idea de "reglas caseras".

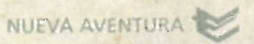
Pétursson sostiene: "Puedes dedicarte a jugar con las estadísticas de *Eve Online* o sentarte en una estación todo el día, negociar en el mercado e ignorar todas las estadísticas, o construir una corporación con una visión y una misión única y guiar a tus empleados a la victoria. Hay ejemplos muy buenos de grupos dedicados al rol en *Eve* que se sumergen en el trasfondo del mundo

The Elder Scrolls III: Morrowind, protagonista del "Va de Retro" de este mes, tiene un mundo más distintivo e idiosincrásico que su continuación, *Oblivion*, con un estilo artístico que nace del molde de fantasía inspirado en Tolkien.





Pee Hines cree que la fuerza de los RPGs de ordenador como *The Elder Scrolls* reside en la capacidad de inmersión de sus mundos.



De vez en cuando, todavía nos sentimos tentados por el mundo de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, pero resistimos, aunque sólo sea porque sabemos que una sola partida puede expandirse y consumirte días y días.

GUERRA EVOLUTIVA

Aunque *The Elder Scrolls IV: Oblivion* intentó hacer que la evolución del personaje fuese más natural, los jugadores astutos explotaron el sistema seleccionando habilidades que no iban a utilizar de primeras, lo cual les permitió crear personajes que, llegados a cierto nivel, tenían un poder desproporcionado.

"Hacemos todo lo que podemos para lograr equilibrio y tener eso en cuenta, pero no es algo que nos obsesione –dice Hines–. Es un juego para un solo jugador. Así que juegas y disfrutas de él como te apetezca. Si quieres crear un personaje con el mínimo posible de las habilidades principales para poder subir de nivel más veces antes de alcanzar el máximo, eres libre de hacerlo. Nuestra meta es ofrecer un juego de rol entretenido. No nos interesa decirte cómo debes jugar. Parte de la diversión es que decidas intentar cosas o ponerte a explorar sin más, sólo por el simple placer de ver qué ocurre".





Fallout 3 parece ser una experiencia mucho más concentrada que la de *Oblivion*, dándole a Bethesda la habilidad de diseñar el mundo con mayor detalle y dotar de carácter a sus habitantes.





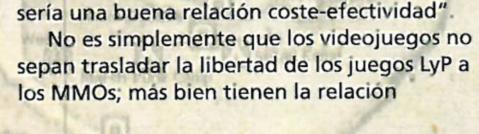


La aventura principal de *Oblivion* era menos interesante que muchas de sus misiones secundarias, como la de asesinar para la Hermandad Oscura.

y construyen cosas basándose en él. Los juegos para un solo usuario están, debido a sus limitaciones, atrapados con aquello que el diseñador quiso durante el desarrollo. Al permitir a los usuarios jugar y crear libremente, *Eve Online* pone ese equilibrio en manos del jugador". Ese elemento humano es también muy importante para la libertad del usuario y no pueden imitarlo los RPGs para un solo jugador: hay una flexibilidad con el gamesmáster que no puede estar programada de antemano.

Chapman afirma: "Sin un gran avance tecnológico, crear un videojuego tan libre como un juego de LyP es imposible. Tomemos el ejemplo de *Oblivion*. Tras completar las misiones del Gremio de Magos, quiero convertirme en el líder. Vale, es algo que se puede programar en las misiones. Pero ¿qué pasa si quiero crear una ilusión y convertirme en el rey? ¿O investigar nuevos conjuros que me permitan volar? En los RPGs de mesa, si un personaje quiere robar un caballo, matarlo y usar la carne para distraer a unos lobos y escapar, el máster puede adaptarse al plan con facilidad. En los videojuegos, anticipar ese tipo de pensamiento requeriría cientos de horas de trabajo humano, y no sería una buena relación coste-efectividad".

No es simplemente que los videojuegos no sepan trasladar la libertad de los juegos LyP a los MMOs; más bien tienen la relación



contraria con la libertad. Las reglas de los juegos de LyP guían la imaginación de sus jugadores, y el videojuego tiene restricciones inherentes que está intentando superar. Sin embargo, el hecho de que la imaginación sea una experiencia mucho más rígida es un arma de doble filo: no puedes cubrir todas las acciones posibles para el jugador de un LyP, pero sí crear una experiencia más adaptada e inmersiva. Los videojuegos más recientes ocultan su funcionamiento, escondiendo los puntos de vida y otras estadísticas tras una representación más gráfica para que el jugador se involucre más en el título.

Bethesda Software, responsable de *Oblivion* y *Fallout 3,* conoce bien la libertad del jugador y la inmersión. "Nos ha impactado en cómo afrontamos nuestros juegos –dice el vicepresidente de marketing de Bethesda, **Pete Hines**– permitir al usuario crear el personaje que quiera y que tome sus propias decisiones. Ir adonde quieras, hacer lo que quieras. Tú decides cómo enfrentarte a los problemas y qué hacer después. Pero es importante no dejar que el usuario rompa el juego, intencionadamente o no. No sé cuánto podemos ignorar las reglas, pero hacemos todo cuanto está en nuestra mano para forzarlas al máximo y permitir al jugador la mayor libertad posible. No sé cuánto se podrá forzar esta libertad, pero os aseguro que vamos a descubrirlo".

Hines sugiere que para conseguir que los videojuegos sean una experiencia creíble y transparente habría que permitir un rol más puro y directo, sin nada que rompa la inmersión, como el combate por turnos. Pero, si los videojuegos eliminan la abstracción del LyP, surgen nuevos retos: al ser más visuales que imaginativos, los videojuegos deben conciliar la acción que quiere un jugador con las habilidades de su avatar, y hacerlo de un modo que sea claro y evite la frustración.

Hines explica: "Los juegos de LyP se basan en que tomas decisiones, pero lo que determina tu éxito o fracaso es tu personaje y la tirada de un dado. Es más difícil equilibrarlo en un videojuego porque intentas mantenerte firme entre dos cosas: que el jugador interactúe con el mundo y que sean las habilidades del personaje las que determinen el éxito o fracaso. Ya hemos hablado un poco sobre esto en *Fallout 3,* allí queremos que lo que determine si matas o no, fallas. Directo y fácil. Puedes quejarte por la tirada, pero no puedes cuestionar lo que ha ocurrido, a diferencia de un videojuego, donde podrías decir: 'Mi espada acaba de atravesarle sin hacerle nada', o: 'Si estaba dentro del cursor, ¿por qué he fallado?' Hicimos muy buen trabajo en *Oblivion,* donde el jugador tiene control sobre lo que está ocurriendo, pero en última instancia tu no a una criatura sea en qué condiciones está tu arma o la habilidad de tu personaje con ella, no tu habilidad para poner el cursor en un objetivo y pulsar el gatillo.


La base de usuarios de *Eve* crece de forma esporádica y exponencial; algo poco habitual: la mayoría de los MMOs se estanca tras el boom inicial.

LA TECNOLOGÍA HA INCREMENTADO LAS POSIBILIDADES EN TÉRMINOS DE ROL. DA VIDA A LO QUE ANTES SE HACÍA DE FORMA ABSTRACTA

"Dado que estás manipulando este avatar dentro de un videojuego, hay que darle una respuesta visual al jugador, algo que no ocurre con el LyP. Atacas, tiras el dado; si sacas una buena tirada, aciertas el golpe. Si personaje, y su equipo, habilidades, etc, determinan si tienes éxito o no".

Surge la pregunta de cómo puede servir mejor el medio al rol. "La tecnología ha incrementado las posibilidades de lo que podíamos hacer en términos de rol, más que haberlas limitado –dice Hines–. Da vida a lo que antes se hacía de forma abstracta. Hemos pasado de PNJs (Personajes No Jugables), que se quedan quietos y hablan como máquinas parlantes, a personajes que se mueven por el mundo, interactúan entre sí, etc. Cuanta más potencia tengas para cosas como la IA, las físicas o las animaciones, más creíble será toda la experiencia. Muchos de nosotros estábamos buscando algo en el LyP que nos llevase a un mundo del que queríamos formar parte. Creo que los videojuegos hacen grandes avances en esa dirección".

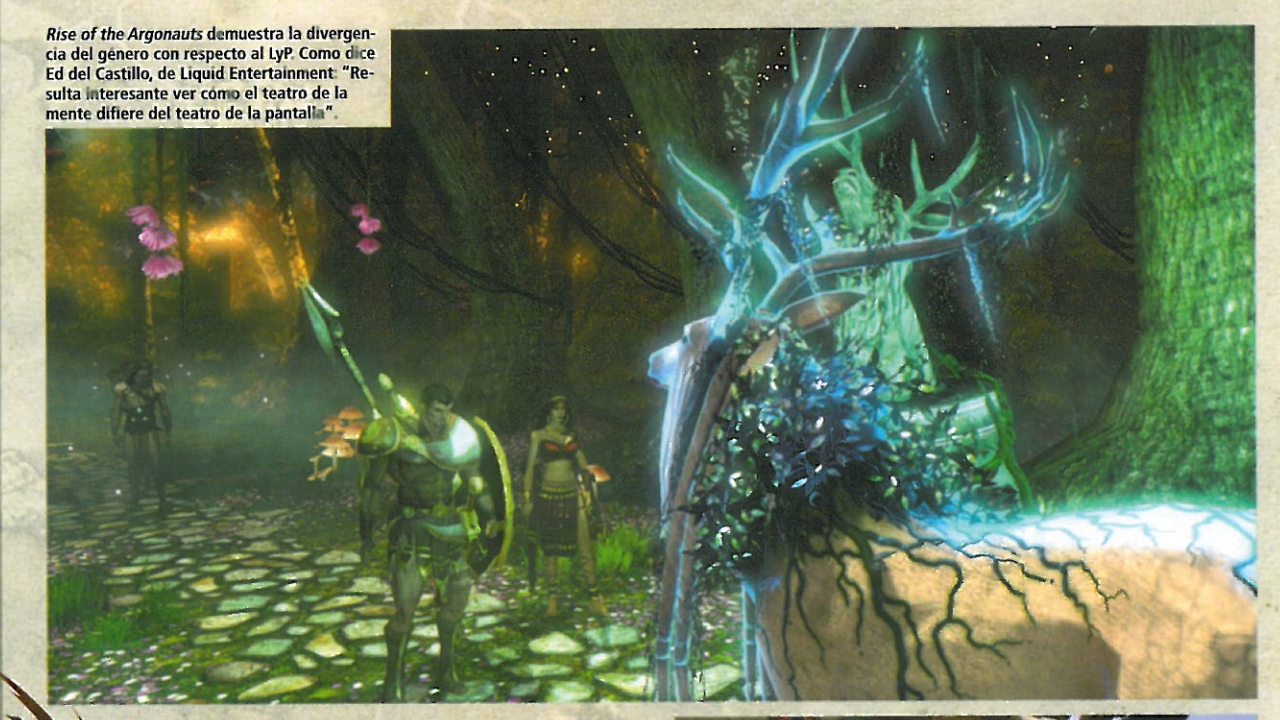
Posiblemente, *Elder Scrolls IV: Oblivion,* de la propia Bethesda, sea el referente de esta nueva corriente de juegos de rol y de respuesta visual. Su minimización de la interfaz y la vista en primera persona tienen como objetivo ofrecer al jugador información de forma intuitiva, en vez de montañas de estadísticas. Incluso el modo en el que avanza tu personaje es una extensión natural de


Hilmar Pétursson (derecha), de Crowd Control Productions, dijo en último Festival Interactivo de Edimburgo que a finales del 2008, los productos relacionados con *Eve* igualarían la mitad de las exportaciones anuales de Islandia.



PÍCAROS EN LIBERTAD

Richard Bartle sugiere que la flexibilidad de los RPGs multijugador ha disminuido en los años transcurridos entre los primeros exponentes del género y éxitos como *WOW*: "Los primeros mundos virtuales ofrecían mucha libertad. Tanta que los jugadores de hoy día no podrían soportarla. Porque, con la libertad, llega la responsabilidad, y los jugadores ahora no parecen quererla. Son felices abusando unos de otros, pero dales muerte permanente y diles que se comporten o que se callen; no les gustaría. Ya no tiene cabida en lo que quieren de un mundo virtual, lo cual es justo, pero significa que la gente no tiene que preocuparse tanto por sus propias acciones como en los inicios. El mundo está programado para restringir algunas acciones que, antes, podrían ser válidas".



Rise of the Argonauts demuestra la divergencia del género con respecto al LyP. Como dice Ed del Castillo, de Liquid Entertainment: "Resulta interesante ver cómo el teatro de la mente difiere del teatro de la pantalla".

jugar un rol. "Te recompensa por usar tus habilidades, en vez de darte puntos de experiencia –dice Hines–. Queremos que el jugador mejore haga lo que haga. No queremos apabullarle con estadísticas".

Del Castillo coincide: "Reduciendo la presencia de estadísticas, inventario y demás, traemos la historia, el mundo y los personajes al primer plano. Si ocultamos el dado rodando y reemplazamos los pequeños extras con cosas que los jugadores pueden percibir, la experiencia será cada vez mejor. Es distinto a lo que algunos jugadores de rol están acostumbrados, pero pregúntate: ¿prefieres pasarte los próximos 15 minutos atravesando un bosque, matando criaturas nauseabundas y descubriendo ruinas, o dando vueltas para ver cómo consigues guardar el arco que acabas de recoger en tu mochila? Sea cual sea tu respuesta, hay un juego para ti".

El género de los RPGs se está convirtiendo en una paradoja, un funcionamiento más avanzado y, sin embargo, más puro en su empeño de que el rol sea una experiencia persuasiva y transparente. Aunque hay nostalgia por juegos como *Fallout* o *Planetscape: Torment*, es un paso atrás insistir en los fundamentos del juego de LyP. Junto a la relación de los juegos con el cine, basarse en el LyP es el resultado de que los videojuegos intenten adaptarse a lo familiar. Estas estructuras se usan en el mundo del LyP para ofrecer solidez a lo que de otro modo puede ser difícil de controlar. El medio digital tiene otros problemas, pero la falta de restricciones no suele ser uno de ellos.

"Cuando jugaba con LyP, las mejores experiencias fueron historias inolvidables,



interacciones con personajes y experiencias grandiosas y sorprendentes –dice Del Castillo–. En cambio, los peores juegos de LyP en los que participé eran como... abres la puerta, matas lo que está dentro, recoges el botín, avanzas a la puerta siguiente. Pero es más horrible todavía que muchos RPGs de ordenador no tengan nada más que ofrecer que eso. A nosotros, la industria del videojuego, nos corresponde la tarea de conseguir que la experiencia sea más inmediata y visual, lo cual hará las cosas más emocionantes. Con suerte, *Argo* representará la nueva generación de RPGs".

Depender de estadísticas y otros medios abstractos de representación se está convirtiendo en una carga pesada en los videojuegos para un solo jugador, algo extraño, ya que se trata de un medio cuyas virtudes son la interactividad directa y la respuesta visual inmediata. De hecho, los juegos que sacan el mayor partido a estas cualidades tienen más opciones de satisfacer la meta básica de esos juegos de mesa: imaginarte que estás en la piel de otro, la libertad de elegir un rol.

SUSCRÍBETE A EDGE

3 REVISTAS POR SÓLO

8,85 €



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8,85 € (2,95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: ______ Apellidos: ______

Calle: ______ Nº: ______ Piso: ______ Puerta: ______ Escalera: ______

C.P.: ______ Población: ______ Provincia: ______

Tel.: ______ NIF: ______ E-mail: ______

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: ______ Entidad: ______ Oficina: ______

DC: ______ Número de cuenta: ______

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA ______ FIRMA DEL TITULAR ______

ED-01023

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA: ______

Fecha de caducidad: ______

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz. ☐

CÓMO SUSCRIBIRTE

* **Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55**
* **Por e-mail: suscripciones@globuscom.es**
* **Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumpliméntalo con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.**

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Los + jugados de Edge

Halo 3



Nada como unos nuevos mapas para que los pulgares se emocionen con tanto n00b. Es un buen lugar para entrenar en equipo.
360, MICROSOFT

Ultimate Ghosts 'N Goblins



Nos estamos volviendo a enamorar de la pantalla de la PSP con un estilo gráfico que parece tener en cuenta el desprestigio.
PSP, CAPCOM

Mass Effect



Tal como dice un amigo de Edge: "*Mass Effect* es el mejor y más más defectuoso juego del año." Pero se juega y se juega.
360, MICROSOFT

Esperar lo inesperado

¿Superan las expectativas los géneros híbridos?



Los desarrolladores que mezclan géneros de juegos se enfrentan a una difícil situación: ¿Describes claramente tu juego y lo limitas a un público muy concreto, o lo vendes como algo más popular, como ha hecho *The Club* y te arriesgas a defraudar a los jugadores?

Mientras el mundo abierto de *Burnout Paradise* se distancia de la rígida estructura del típico juego de carreras, *The Club* se mueve en dirección contraria, acercándose a los shooter y con una forma tan parecida al *Space Giraffe* o *PGR* como al *Gears Of War*. Esta manera de jugar con los géneros es algo bueno (el cambio radical de *Paradise* da vida a una franquicia que de otra forma intentaría superarse a sí misma haciendo más de lo mismo). Pero ambos títulos se enfrentan a dificultades a la hora de intentar llegar a los consumidores. ¿Cómo se lanza un juego tan híbrido como *The Club* de manera concisa? Aparentemente, haciendo que parezca algo que no es: un shooter en tercera persona, lleno de estereotipos esteroidales y escenarios estrictos.

En el caso de *Paradise*, los fans de la serie, acostumbrados a los reinicios automáticos, ya han expresado su irritación por no disponer de ellos: este último cambio elimina la abstracta selección de eventos en favor de un mundo abierto, lo que significa que una carrera termina donde está la meta, y el único modo de volver al principio es conduciendo hasta allí. Es un cambio que altera la experiencia de juego: ya no es el tipo de juego que metes en la consola para jugar uno de sus desafíos independientes. Ahora ofrecen un mundo mucho más profundo y acabas dando rodeos, y luego más rodeos para rodear los rodeos. A la hora de evolucionar, sin embargo, las series se arriesgan a distanciarse de los fans, y el nombre perjudica las posibles innovaciones que se puedan hacer. La nostalgia se encargará de que muchos no evalúen el juego por sus méritos.

Desde luego, si hay un título este mes que puede ser malinterpretado es *No More Heroes*. Su flirteo con los espacios urbanos de estilo *GTA* está diseñado para subrayar la banalidad de tu interacción con dicho espacio: una sátira que tirará de espaldas a cualquiera que crea que las ciudades son tan vibrantes como las de los juegos a los que intenta imitar. Pero sólo hay que echar un vistazo a todos los juegos que no se arriesgan en su planteamiento para ver lo valiosos que son los que, de manera ocasional, no resultan ser lo que se esperaba de ellos.

Sistema de puntuación de **EDGE:** 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



DEVIL MAY CRY 4

PLATAFORMA: 360, PS3 (VERSION ANALIZADA)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 59,95 € (360), 69,95 € (PS3) DISTRIBUCIÓN: PROEIN GAMES
PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CAPCOM





Esta mezcla de estatua y artefacto repartidos a lo largo del juego requieren que ejecutes combos más altos para derrotarlas y liberar objetos. La mezcla de tutorial, la oportunidad y un objetivo tangible en *DMC4* atraerá a legiones de fans de Dante.

Sobre el papel, *Devil May Cry 4* parece algo horrible: un anhelado espectáculo para los fans de *God of War,* repleto de chulería e incredulidad al ver a Dante, su protagonista estrella, fuera del que debía ser su papel. ¿Quién se cree que es este Nero, con esa carita de niño y brazo demoníaco para oscurecer a Dante y simplificar las mecánicas de *Devil May Cry?* Con todo su descaro, con sólo tocar un botón es capaz de desplazarse sobre decenas de enemigos o encadenar varios combos letales a rivales que estaban a una distancia "de seguridad".

La verdad es complicada, particularmente porque todo lo dicho –menos el toque catastrofista– es cierto en mayor o menor grado. En el rescate de su amada Kyrie, una inocente y encantadora cantante de ópera secuestrada, Nero vuela, literalmente, por un juego que resulta más indulgente y accesible que cualquiera de sus antecesores. Más como Kratos que como Dante, debe abrirse paso hasta llegar al final, con ayuda de su Devil Bringer, al principio bastante limitado.

¿Y por qué? Porque esta ha sido una serie con un problema, y no el que piensas. Cuanto mejor se hace, menos gente puede disfrutarla. Cuanto más permite a Dante emborracharse en sus propias habilidades, en mayor grado cae sólo en las manos de los jugadores más entregados y hábiles. Dado que Dante aliena a sus masas de fans mientras sigue este estilo tradicional *DMC,* Nero ha sido un complemento necesario. Puedes jugar y disfrutar de la mitad de esta historia de 20 niveles sin haber jugado a *Devil May Cry.* Hace que Dante llegue a todos los públicos.



Más como Kratos que como Dante, Nero debe abrirse paso hasta llegar al final con ayuda de su Devil Bringer

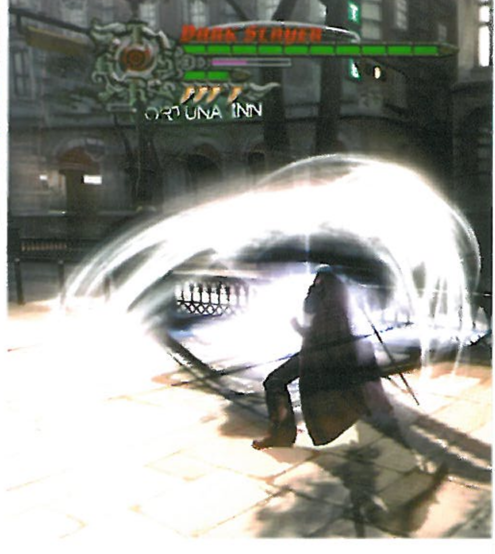


Apenas hay fallos, pero la infame cámara por la que es conocido *DMC* no permite rotar la vista bien. El ejemplo de arriba, donde Nero corre sobre baldosas que desaparecen, es el único mal momento.





Arriba: Una especie de insectos cubiertos por una túnica negra, son los Mephistos y Fausts. Arriba: la presencia de Dante queda explicada con un rápido flashback a su pasado en *Devil May Cry.* Los vídeos son espectaculares.



Hables de la misión que hables en *DMC4* destriparías algo, aunque hay varias que puedes dar por garantizadas por sentido común. Laboratorios subterráneos escondidos en los sótanos de un castillo, pasillos custodiados por solitarias y poseídas armaduras o raras combinaciones de vísceras y metal. Energía espectral y música rock sintética siguen logrando que todo se perciba como en una discoteca, aunque sea a la luz de las velas y la mirada de las gárgolas. Y atentos a la comunicación no verbal, porque hay muchas cosas en este juego que se dicen sin palabras.

A pesar de la reticencia de Capcom, es de dominio público que Dante acaba siendo jugable, uniendo fuerzas con Nero en uno de los combates contra un jefe final más legendarios y manteniendo los cuatro estilos de *DMC3:* Gunslinger, Sword Master, Royal Guard y Trickster. Deberías saber además que la mitad del juego, la que tiene más ritmo, es una segunda vuelta por los niveles que ya jugaste.

Lo más incomprensible es que no puedes prescindir de la dificultad adaptativa; es decir, que no puedes desactivarla como sí podías elegir en *DMC3,* y que va unida al sistema de puntuación. Si mueres unas cuantas veces, las cosas se vuelven más fáciles, los tipos de enemigos cambian y los jefes finales se hacen más débiles. Un gesto cálido, quizás, en un juego construido para que todos lo disfruten y lo acaben. Pero es demasiado benévolo, alterando el juego antes incluso de que intentes adaptarte a él, lo que elimina gran parte del tradicional sentido del méri-







Al completar el juego se desbloquea (además de la galería de arte y perfiles de personajes) un modo Supervivencia llamado Blood XXX. Tiene una curva de dificultad bastante gradual, dejando espacio para ensayar combos y superar tiempos. Las pantallas más avanzadas juegan con diferentes grupos de enemigos, mostrando lo refinado del sistema de combate.



Gracias a que el brazo de Nero brilla cuando pasa cerca de objetos escondidos, las misiones secretas no lo son demasiado. Pero pueden ser increíblemente difíciles.

Alcanzar la A de Atomic y el S de Smoking supone que hayas hecho combos variados y una defensa perfecta. La espada con acelerador de Nero descarga con efectos devastadores, como el Devil Trigger con la katana Yamato.

to. ¿Lo has logrado tú o más bien le has dado pena al juego y te lo ha puesto fácil? A no ser que lo hagas excepcionalmente bien –o mal–, nunca lo sabrás.

Un título con tantas ambiciones debería decidir cuáles son importantes y a quién beneficia cada una. Pero la verdadera meta de Capcom ha sido desde el principio hacer llegar a Dante a aquellos que nunca pensaron que serían capaces de controlarle. Si éste fue el objetivo, *DMC4* es todo un éxito. Nero pasa el balón justo en el momento exacto, su curva de aprendizaje es suficiente para despertar el apetito por las habilidades superiores de Dante. Y por ello, los sistemas de mejora de ambos personajes son tan flexibles: puedes devolver las técnicas compradas y reinvertir sus orbes en otras.

Esta cuarta entrega puede actuar como una apertura hacia el gran público, haciendo valer el peso de la tecnología actual, enseñando a los novatos cómo desenvolverse, y bombardeándote con vídeos de calidad y espectaculares efectos especiales, pero estas superficialidades pronto dejan ver el verdadero elemento clave: el sistema de puntuación.

Que *Devil May Cry 4* prevalezca ante tal entusiasmo, incluso con la presencia de Nero, es todo lo que debería importar. Conforme el título concluye y su nueva masa de jugadores esporádicos lo finaliza, se quita el disfraz y vuelve a las raíces –la cabra siempre tira al monte–: a pulverizar puntuaciones –números, no letras– por escenarios que ya conocerás de sobra. Este aspecto apunta a la necesidad de un modo Time Trial, pero, de todas formas, la grandeza de sus niveles pide a gritos que los juegues de nuevo.

En definitiva, forzada a lanzar un videojuego que incluso el más neófito podría completar, Capcom ha hecho lo imposible. *Devil May Cry 4* no es en absoluto el grotesco error que podría haber sido fácilmente. *DMC4* es puro hardcore. **[8]**

Más ruido al caer



Pueden dominar la pantalla, pero cuando la dificultad adaptativa pasa factura, los jefes finales son más accesibles. Ninguno de ellos decepciona en el aspecto visual, y otra vez Capcom vuelve a dar un recital de cómo elevar estos enfrentamientos a la categoría de arte, y añadir un toque macabro e irreverente. El primero de la lista es Bael, un horrible sapo de hielo cuyas antenas terminan con dos cuerpos femeninos desnudos que usa para atraer a sus víctimas. Cada jefe hace varias apariciones que, al igual que ocurre con los niveles, difieren bastante una vez Dante entra en escena.



BURNOUT PARADISE

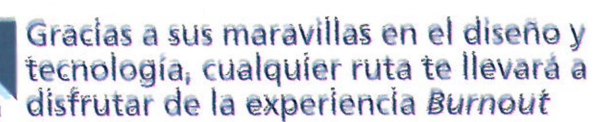
PLATAFORMA: 360, PS3 (ANALIZADAS AMBAS VERSIONES)
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUCIÓN: EA
PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: CRITERION GAMES





Paradise **es el primer juego desde** ***Road Rash*** **que incluye el Rusty Cage de Soundgarden. Junto a otras 39 canciones licenciadas, además suenan pistas producidas por el estudio rescatadas de los tres primeros** ***Burnout,*** **buena noticia para los viejos rockeros.**

La web 2.0 supuso un momento clave para la comunicación online, donde se usa un lenguaje adecuado, se respetan otras reglas y la interacción con otras personas de una sociedad digital está sólo a un Enter de distancia. *Burnout Paradise* tiene algo de juego multijugador 2.0. Su conocimiento de cómo la gente funciona online y offline, de forma competitiva o sólo por diversión, no tiene precedente, y se desplaza continua y conscientemente entre estas dos variantes. Nunca antes la acción temeraria y la artesanía de calidad –el yin y el yang en los juegos de Criterion– habían colisionado en un efecto tan maravilloso. Para un estudio que funciona a 200 kilómetros por hora, ha sido un esfuerzo especialmente costoso en tiempo y recursos. Pero el resultado, una mezcla de ciudad libre y circuito cerrado llamada Paradise City, ha merecido cada euro y segundo de inversión. Ese ritmo de acción y relax, de carreras y paseos, casi acabó con el segundo *Burnout,* pero aquí ha sido reemplazado por una experiencia totalmente *Burnout* que empieza cuando coges el pad y no acaba hasta que lo sueltas, después de docenas de choques y colisiones, intentos y retos superados.





Los fanboys de cada sistema tienen argumentos para discutir. La versión de PS3 luce mejores gráficos, mientras que la de 360 cuenta con pistas personalizadas. El online es bestial en ambas.

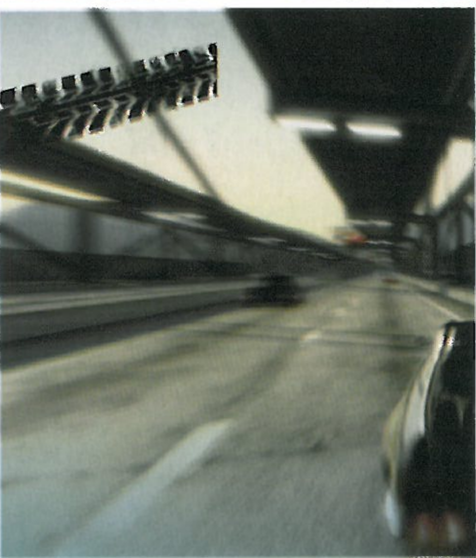


Mugshots y smugshots son una gran idea. Si tienes una cámara conectada a la consola, hará una foto del ganador y de su víctima que se añadirá a tu perfil.

Cada uno de sus 120 semáforos es un evento, que se acepta quemando rueda, apretando a la vez acelerador y freno. Algunos son clásicos como Carrera o Furia al Volante, otros son nuevos, como Trucos, al estilo Kudos, y Caza y Captura, una persecución. El modo Crash se ha incorporado a la acción como Espectáculo, que te convierte en una bomba andante cuando y donde quieras, manteniendo puntuaciones altas mientras dure el caos. Aprieta el pad y se te unen hasta ochos jugadores, preparados para encarar hasta 300 desafíos cooperativos, desde atrevidas pruebas de especialista a retos basados en habilidad o minijuegos. La única batalla propuesta aquí es la que se libra contra su propio repertorio de opciones, que te invita a dibujar tus propias rutas en el mapa.

Criterion ha inyectado dosis de *Need for Speed: Most Wanted, Test Drive Unlimited* y *Midtown Madness 3,* creando algo así como un "construye tu propio *Burnout"* y eliminando todas las quejas. Si no te gusta lo que ves en esa esquina, conduce hasta la siguiente y suma puntos mientras llegas. O sucumbe a las distracciones de sus modos online, al deseo de explorar sus más de 400 kilómetros de carretera, o a las tablas de clasificación.

La carretera dividida en zonas, que se amplía en varios caminos conforme dejas el centro urbano, añade a la jugabilidad habitual de choques, acelerones y derrapes la necesidad de encontrar nuevas rutas, donde decidir girar en un cruce puede ser igualmente una decisión acertada o un error fatal. Sólo después de horas

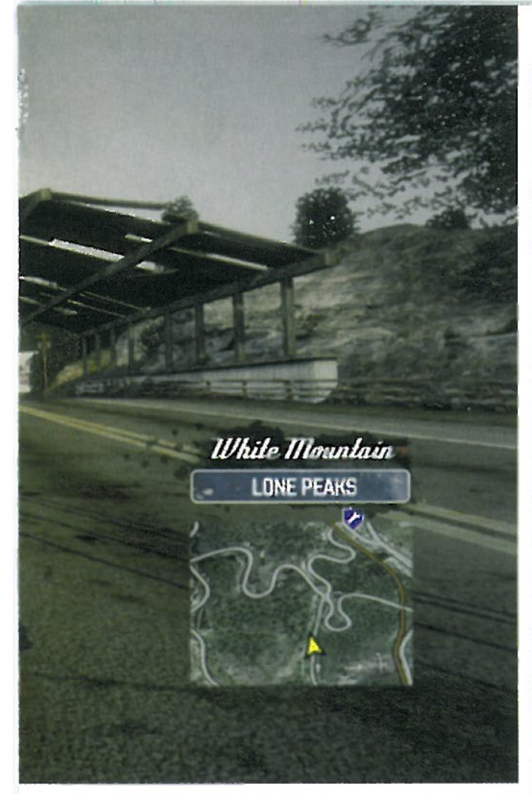


de exploración acabas conociendo cuál es cuál. Y ¡atención!, porque si no superas el reto, tendrás que conducir un largo camino hasta el punto donde empezarlo de nuevo. Pero precisamente por esto es un juego construido para durar horas y horas, utilizando varias de las rutas *Burnout* ya existentes, con lo que los más veteranos tirarán de mapa mental. Y si no te atrae mucho la vida de riesgo entre batallas, las carreras online pueden hacerse tan lineales y directas como te guste.

Gracias a sus maravillas en el diseño y tecnología, cualquier ruta que tomes te seguirá llevando inevitablemente a disfrutar de la experiencia *Burnout,* esa que lleva a tus ojos a estar alerta cada segundo y a dar volantazos para esquivar regimientos de coches que van hacia ti.

Se ha prescindido de esa actitud inexperta con el jugador de la que estaban







Cada uno de los nuevos coches aparecen en principio controlados por la IA y recorriendo las calles de Paradise City a toda velocidad. Un takedown más tarde, lo tendrás a mano, listo para llevar al taller de reparaciones y engrosar tu garaje.



Los vehículos están ahora clasificados en disciplinas dependiendo de su tipo, los coches de especialista pueden usar el turbo en cuanto los compras.





Paradise está lleno de lo que podríamos llamar "descubrimientos" más que extras coleccionables; puntos de interés que se guardan en tu perfil. Es un atractivo casi infinito, como el vasto número de atajos y vallas publicitarias que destrozar. De todos modos, sigue habiendo material para los adictos de los logros en Xbox 360.

repletos *Takedown* y *Revenge*, como si pisarle a fondo hasta sufrir una hemorragia cerebral en la línea de meta fuera la única aspiración de la élite de *Burnout*. *Paradise* es más pasivo y seguro. El recreativo modo online Freeburn, donde un jugador escoge los desafíos y el resto trabaja juntos en completarlos, es tan cautivador que los jugadores extraños parecerán amigos de toda la vida. Y si ésa no es la meta máxima del juego online, ¿cuál es?

Pocos problemas consiguen afectar a *Paradise*, y algunos son una mera cuestión de gustos, la mayoría derivados de la ausencia de reentradas instantáneas a las pruebas. A algunos les encantarán las infinitas distracciones y el espíritu de perseguir medalla tras medalla que otros pueden reprochar.

Además, no hay incongruencias en el juego, por lo que no aparecen excursiones a lugares exóticos como en su antecesor, por ejemplo a Eastern Bay o Eternal. Tampoco aparece niebla etérea rodeando Crystal Summit o súbitos cambios de la climatología o de noche y día. Donde *Revenge* se acercó a *OutRun* o *Ridge Racer*, *Paradise* retrocede a un lugar más cercano a *Most Wanted*. Y en el modo para un jugador, donde las opciones de personalización son flojas, no existe señal alguna del esplendoroso apartado online del juego, que queda reservado.

No importa lo que sea. Si Criterion se atreve, todo el mundo gana, y éste es su título más atrevido hasta la fecha. Pura potencia lanzada contra un muro. Favoreciendo la intensidad por encima de la diversidad, *Paradise* enlaza sus carreras en una acción sin fin, las posibilidades de un arcade de conducción con batallas, incrementándose en cada hora. Es difícil no ver el nacimiento de una nueva era, pero, la verdad, éste podría ser el último *Burnout* que necesites en toda tu vida. **[9]**

Smash TV

Los choques en *Burnout Paradise* son mejores que nunca, sofisticados y muy concentrados en el punto de impacto. La velocidad muestra ruedas, chasis y cristales destrozados, puertas y parachoques o lunas delanteras. Y con ellos, por fin, existe una implicación del peso real de los 75 vehículos, que responden a las situaciones como deberían. Completando el espectáculo se han añadido nuevos ángulos de cámara, casi heredados de Michael Bay, con efectos blur y diferentes sacudidas. La ambiciosa opción de compartir repeticiones de *Burnout Revenge* en 360 se ha perdido por razones técnicas.



THE CLUB

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 PRECIO: 69,95 € (360, PS3)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA
PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: BIZARRE CREATIONS



Esas calaveras son la llave para alcanzar puntuaciones mayores. Cuando las revientas, suben tu barra de multiplicador, dándote más tiempo para encontrar más enemigos antes de que pierdas los bonus.





Descrito como un juego de pistola con total control, *The Club* es sin duda una extraña creación de una Bizarre que hace honor a su nombre: es una versión electrónica de la película de Schwarzenegger *Perseguido,* estructurado como un juego de carreras y revestido de la estética moderna y decadente de *Manhunt*. Y, de hecho, este último aspecto va en detrimento del juego, junto a no tener demasiado carisma, sus duros escenarios urbanos y el soso repertorio de personajes estereotipados, que encajaría en cualquier shooter convencional. Pero esta decisión de no haber seguido un diseño más atrevido y abstracto solo puede perjudicar al juego a largo plazo, cuando te das cuenta de que esto no es *Call of Duty 4.*

Bizarre deja clara la distancia entre ambos al describir *The Club* como juego de conducción en el que cada esquina es un nuevo combate. Durante la mayor parte de la acción, este símil se soporta. Las series de torneos, agrupados por escenario, se dividen en un número de eventos individuales, cada uno con su propio guión y diferente ruta por el mismo entorno. Al igual que la idea de *PGR* de otorgarte kudos por conducir con estilo, *The Club* te da puntos por cargarte a los enemigos que hay en cada circuito de maneras habilidosas y originales. Cada muerte rellena una barra multiplicadora que merma rápidamente, con lo que el ritmo de la masacre no debe descender. Aunque el combate no es particularmente emocionante, Bizarre Creations ha rodeado al título de una gran tensión, y el factor tiempo, fuerza al jugador a terminar el trazado lo antes posible y, a la vez, a dejar un reguero de cadáveres tan nutrido como permita la munición.



Igual que PGR te otorga kudos por conducir con estilo, *The Club* te da puntos por cargarte a los enemigos de maneras habilidosas y originales

Las acciones sensibles al contexto son lentas hasta ponerte de los nervios. Al final de cada nivel, debes abrirte paso hacia la salida, lo que se toma el tiempo suficiente para dejar seca tu barra de multiplicadores.



Aprenderse todos estos recorridos de *The Club* es por sí mismo un desafío al principio, más que en cualquier juego de conducción normal, a pesar de que la dirección correcta es siempre "hacia adelante". Aparte de ser estéticamente decepcionante, la fijación del diseño artístico con mostrar fondos derruidos hace que éste interfiera en ver el camino con claridad. Los eventos piden que sigas la ruta de forma lineal, con hordas de enemigos por todo el trayecto, pero los escenarios son abiertos, y la señalización





Los enemigos con escudos antidisturbios son los más difíciles de eliminar, al estar protegidos de los ataques frontales. Puedes pillarlos entre fuego cruzado, pero la forma más segura de cargártelos es dispararles a los pies.



Los diseños de personajes son, siendo benévolos, totalmente predecibles, y siendo francos, estereotipos recurrentes. La única excepción es este loco llamado Nemo –arriba–, una especie de pescador asesino.











Los diferentes personajes requieren diferentes estilos de juego. Kuro es rápido, pero no puede tolerar mucho daño; su velocidad lo hace muy difícil de ser alcanzado, pero es una habilidad inútil en las distancias cortas.

La mezcla de iluminación plana, un diseño de niveles desordenado y la mala señalización de los trazados harán que te desorientes y acabes desperdiciando segundos de multiplicadores. Puede suponer tu muerte.

no es muy obvia, por lo que es fácil perderse. Aunque cada evento te permite un número de reintentos si mueres, no es así si eliges la dificultad para jugadores "semi-expertos". Si fallas en completar un evento por debajo de la puntuación requerida, fallas el torneo entero.

Si lo configuras en la dificultad más baja, la acción se convierte en poco más que una vuelta de entrenamiento. En ese nivel es casi imposible no fallar; los enemigos son menos y peor equipados y el mejor de tus rivales acabará el torneo con una puntuación que superarás fácilmente en 10 veces. Si subes la dificultad hasta el siguiente nivel, no vale con terminar la prueba, tienes que trabajar duro para lograr encadenar multiplicadores y mantener así tu posición en el top 3.

Con únicamente ocho torneos, con seis o siete eventos en cada uno, el atractivo del juego recae para rejugarlos con diferentes personajes. La verdad es que hay suficientes diferencias entre ellos como para favorecer diferentes acercamientos, desde el lento pero duro Dragov al rápido y débil Kuro. Aunque Bizarre Creations quizá haya subestimado ese atractivo de repetir el juego al haber incluido únicamente ocho protagonistas. Los distintos escenarios –una prisión, un almacén, una fábrica...– son tan insistentemente oscuras que no aportan ninguna chispa. Incluso el potencial artístico-primaveral de Venecia se desperdicia relegando la acción a mugrientos callejones.

Dicho esto, hay que destacar que existe una sensación de satisfacción continua en la precisión que otorga completar el juego varias veces. Por supuesto, la rápida respuesta que vas alcanzando en cada circuito progresivamente viene a expensas de haberlos completado más de lo deseable. Otra cosa que no ayuda mucho es que, a pesar de utilizar el mismo estilo de cámara que en *Gears of War*, tu personaje no tiene ninguna de las opciones de cobertura del juego, que son sustituidas por un movimiento evasivo que sirve para poco. Es innegable que la presentación sobria y oscura de este shooter crea expectaciones, pero su sistema de combate no logra ir en la misma dirección que el resto de mecánicas del juego: bajo su agresividad, clichés y crueldad conserva una estructura bien diseñada centrada en superar puntuaciones un circuito tras otro. Merece la pena excavar en ella mientras dure el interés que su corta duración permite. **[7]**

Tick, tick, tick... BOOM

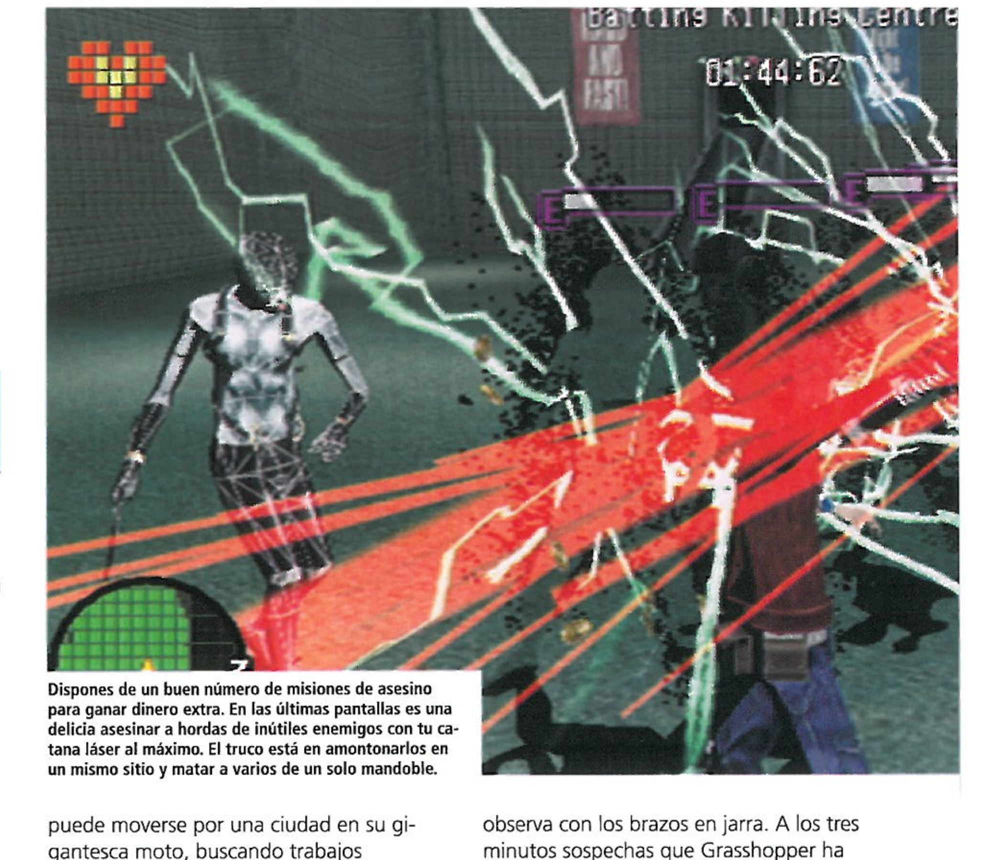


La parte más compleja de los modos individuales es el Time Attack: debes correr por un circuito bajo el crono. Si el tiempo se acaba, pasas a mejor vida, pero cada muerte que logras suma segundos extra. No sólo precisa un intenso y cuidadoso equilibrio entre habilidad, muertes y tiempo, sino que, en la dificultad más alta, la salud no se regenera en las diferentes vueltas. Hay que tener cuidado.



NO MORE HEROES

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: 29 FEBRERO PRECIO: 59,95 €
DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRODUCCIÓN: RISING STAR GAMES
ESTUDIO: GRASSHOPPER MANUFACTURE



Dispones de un buen número de misiones de asesino para ganar dinero extra. En las últimas pantallas es una delicia asesinar a hordas de inútiles enemigos con tu catana láser al máximo. El truco está en amontonarlos en un mismo sitio y matar a varios de un solo mandoble.



Los enfrentamientos contra los jefes finales tienen unos excelentes diálogos antes de la batalla que muestran los toques innovadores que Grasshopper ha aprendido de *Metal Gear Solid*.

Cuando insertas *No More Heroes* en la consola, el logo de Grasshopper aparece en la pantalla junto a la mítica frase "Punk's Not Dead!". Es un buen detalle cómico –ligeramente banal en su sentimiento, ligeramente desesperado en su insistencia– que encaja perfectamente en un juego que reconcilia rebelión y catanas láser con lo más cotidiano de la vida diaria. Es una visión singular, con un guión que junta en el mismo chiste las emociones y el retrete, y cuyas tareas son tan normales como locas:



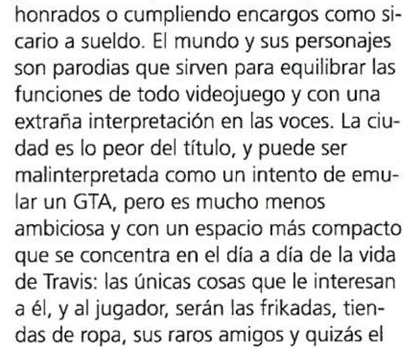
Los jefes finales son una colección de frikis excéntricos, y las batallas tienen más de un destello de *Metal Gear Solid*



La moto parece restringida en sus movimientos al principio, y casi un castigo. Pero una vez le coges el tranquillo, es un valioso transporte, y sus movimientos y trucos demuestran ser divertidos. Según progresa la historia, acaba siendo útil en formas que no tienen nada que ver con el transporte.

su mayor logro es la fusión de todas estas cualidades en algo coherente. Éste es el juego que Suda 51 y Grasshopper han tenido siempre en mente, pero que nunca antes habían plasmado.

Comienza con Travis Touchdown, el protagonista, empuñando una espada láser –adquirida en una subasta online– y matando con ella a un asesino, todo a petición de una espectacular rubia a la que quiere impresionar. Y esto le hace comenzar un viaje al encuentro de otros 11 asesinos. El juego está construido en base a estos 11 combates, y entre ellos Travis puede moverse por una ciudad en su gigantesca moto, buscando trabajos honrados o cumpliendo encargos como sicario a sueldo. El mundo y sus personajes son parodias que sirven para equilibrar las funciones de todo videojuego y con una extraña interpretación en las voces. La ciudad es lo peor del título, y puede ser malinterpretada como un intento de emular un GTA, pero es mucho menos ambiciosa y con un espacio más compacto que se concentra en el día a día de la vida de Travis: las únicas cosas que le interesan a él, y al jugador, serán las frikadas, tiendas de ropa, sus raros amigos y quizás el gimnasio y la oficina de empleo.



Existe una sorpresa clave en esta parte de *No More Heroes:* aunque está lleno de eventos y distracciones, también se atreve a intentar aburrirte. Los trabajos dependen primero de que aprendas alguna técnica y sus letras de 8 bits anuncian con orgullo que eres recolector de cocos o cortador de césped, mientras el jefe te observa con los brazos en jarra. A los tres minutos sospechas que Grasshopper ha cronometrado exactamente cuánto tiempo se pueden soportar este tipo de tareas repetitivas y las detiene justo al borde del abismo. Un poco más habría sido fatal.

Pero no se hacen aburridas porque el juego altera todo el tiempo el ritmo de los desafíos. Las misiones de combate parecen monótonas al principio, pero se las arreglan para presentar un mecanismo básico y, de ahí, exprimir sus posibilidades. El mecanismo es sencillo: Travis se desplaza a un sitio y derrota a hordas de enemigos antes de enfrentarse a su objetivo, usando la espada láser con el botón A, mientras que el B queda para puñetazos y patadas. Los ataques también dependen de si esquivas el del rival, de tu posición respecto al enemigo, del ángulo con el que sostienes el Wiimando y de tus movimientos para asestar los golpes finales. Adquirir un nuevo sable de luz cambia todos los movimientos de Travis tanto en estilo como en efectividad, y cada misión de asesino aporta un nuevo movimiento de lucha libre. Equilibra ritmo y sutileza con retos que aumentan según avanza el juego, y lo que inicialmente parece ser un sistema limitado, revela tal variación que, si lo desarrollas, derrotarás casi sin un rasguño a los jefes que antes eran casi imposibles.

Los últimos niveles llevan la naturaleza del combate a un grado casi esquizofrénico: aparte de las variaciones de escenarios y asesinos de la lista, tendrás que luchar hasta descubrir algo que no te destripamos. Y los jefes finales son una preciosa colección de frikis excéntricos, y las batallas tienen más de un destello de *Metal Gear Solid.* El juego tiende a romper barreras; los personajes entran y salen



Los escenarios tienen la peor parte estética, pero ofrecen algunos detalles destacables. En tu historia te guía Sylvia Christel, de nombre demasiado similar a la protagonista de la película *Emmanuel.*







Cada vez que matas a un enemigo, aparece una máquina tragaperras. Cada cierto tiempo da premio y entras en un nuevo modo de ataque: en éste, Travis es una máquina de matar mientras el tigre de la derecha corre hasta la meta.



libremente para comentar la acción y, a medida que *No More Heroes* se acerca a su clímax, los giros son más absurdos. Quita el aliento, adapta tan bien trucos de cine (es una delicia la primera vez que centras la cámara) y es hasta tan contradictorio consigo mismo que es genial recorrerlo del todo en busca de detalles.

No hace falta decir que el juego lleva el sello de Grasshopper, desde los coloridos marcos que presiden las cargas –junto a un *riff* de guitarra– a las figuras en *cell shading*. Es, de lejos, uno de los títulos más atractivos y distintivos que ha visto la Wii hasta la fecha. Presenta algunos problemas técnicos: hay un evidente poping en la ciudad que conduce a unos muros invisibles, el frame rate pega bajones y ciertos modelados –sobre todo coches– son demasiado básicos. La honrosa excepción es el audio, con un efecto de sonido diferente para cada punto cómico. Los temas son muy pegadizos y escucharás canciones que parecen temas remezclados de la era de los 8 bits.

En medio de todos estos disparatados elementos, el juego tiene un tema unificador, y hasta sorprendente para un juego de Wii: la cultura del videojuego y sus jugones. Va más allá de lo retro –la tabla de puntuaciones es un momentazo– y de tributos puntuales a otros títulos.

No More Heroes es una caricatura de las fantasías del hombre. Toma la vida interior de una mente joven, la expande y la hace explotar. Está fuera de toda mesura y toda proporción y llega a ser ridículo en ocasiones, aunque es algo que ya te suena en otras, y destila un toque delicado. Está repleto de referencias, en su homenaje a sus fuentes de inspiración, que es inusual encontrarse un videojuego así. Es un título que, al jugarlo por segunda vez, empiezas a percibir cosas que no sentiste anteriormente, como lo nutridos que están los diálogos, y que no verás cosas que viste, como sus irrelevantes fallos.

Es un juego que quiere que te des cuenta de que te conoce y sabe lo que te gusta. Sí, la historia se conduce básicamente por las cinemáticas, puede ser bastante básico en sus fondos, y no es un paradigma de la innovación en ningún sentido, pero es una prueba de que los videojuegos pueden amar sus propias raíces y usar su calidad de videojuego precisamente para dar forma a sus historias, y hacerlo de forma brillante. **[9]**

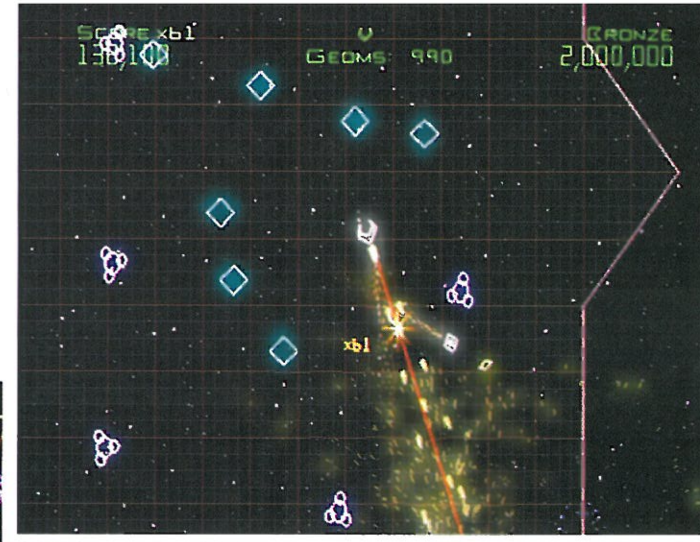


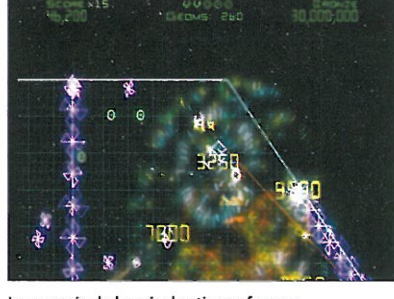
El primer trabajo que consigues es el de recolector de cocos para un hombre que afirma que el coco es Dios. Que diga lo que quiera, mientras te pague.

Hogar, dulce hogar



El nivel de detalle de *No More Heroes* se aprecia mejor en la habitación de motel de Travis, a la que vuelves entre misión y misión. Existen diferentes elementos de la habitación que son funcionales –como el armario para cambiarte de ropa– y otros no pasan de mero divertimento, como jugar con tu gatito. También puedes ver vídeos de J-Pop, una pared llena de trading cards –no olvides que Travis es un otaku– y un cajón para tus catanas láser. Es todo parte del fascinante retrato de *No More Heroes* y parte del atractivo del título.

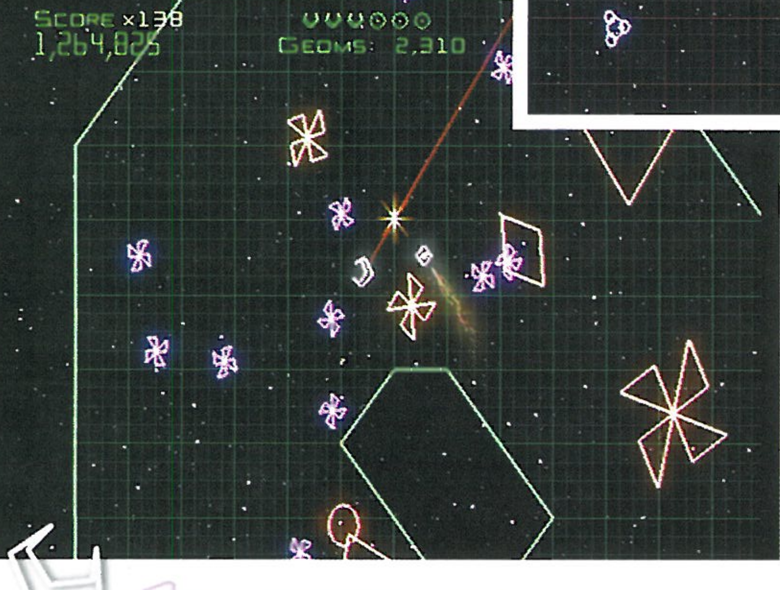


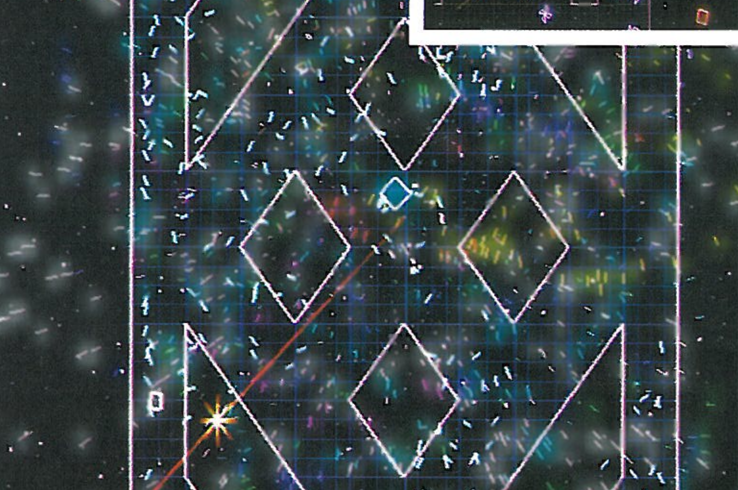


La mayoría de los niveles tienen formas relativamente simples. Y, con los enemigos pululando fuera de los límites del nivel antes de entrar en él, es difícil esconderse en los recovecos.



Al principio, los nuevos controles pueden parecer un poco imprecisos, pero una vez has aprendido a mantener la estrella –con el Wiimando– cerca de la nave, rápidamente demuestra que es preciso y rápido en la respuesta.





GEOMETRY WARS GALAXIES

PLATAFORMA: DS, WII (VERSIÓN ANALIZADA) PRECIO: 39,95 € (WII), 29,95 € (DS) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: VIVENDI PRODUCCIÓN: VIVENDI GAMES ESTUDIO: KUJU ENTERTAINMENT

Échame una mano



Galaxies trae a unos nuevos amigos: los drones. Al principio no parecen de mucha ayuda, te siguen por la pantalla y disparan con poco acierto, pero después de subirlos de nivel un par de veces, se transforman en una maquinaria muy efectiva, demasiado quizá. Es demasiado fácil diezmar a los enemigos gracias a un dron de máximo nivel –invulnerable– con un multiplicador del 150. Existen posibilidades tácticas para explotar sus talentos individuales, pero al ser ayudantes no se entiende que sean una pieza tan clave.

G*eometry Wars Galaxies* es el primer título de la serie que no se lanza incorporado como minijuego dentro de un *Project Gotham Racing.* Esto ya puede restar crédito al juego al parecer un intento de hacer caja presentando individualmente un producto que ha sido uno de los más vendidos de Xbox Live Arcade. Y puede que haya algo de esto. Pero más allá del puro negocio, deben tenerse en cuenta dos aspectos del juego; que *Geometry Wars* está construido de una forma brillante alrededor de un núcleo sólido, y que cuenta con una estructura elaborada y variada.

Parte del mérito se lo queda el control: el stick para mover la nave y el Wiimando para controlar la pequeña estrella que marca la dirección de los disparos. No sólo funciona tan bien como los dos analógicos; después de practicar resulta hasta más fácil conseguir puntuaciones estratosféricas. Sólo es cuestión de coordinar dos direcciones, una para escapar y otra para atacar.

Y esos niveles son microcosmos del diseño más fino, casi todos ofrecen algo significativamente diferente de lo que has visto antes, ya sean sus paredes de estrechos ángulos que pueden ser una trampa mortal donde te acorralen los enemigos –o tú mismo utilices como cuello de botella para despacharlos a gusto– o un agujero negro central que te succiona tanto a ti como a los malos. La meta de cada nivel sigue siendo la misma, conseguir la puntuación más alta, pero en *Galaxies* se le otorga una dimensión táctica gracias a los geoms.

Presentado en *Geometry Wars Waves,* los geoms son pequeños puntos que se liberan al destruir enemigos y que añaden un multiplicador a la puntuación que como máximo puede ser del 150 por cien. Cada pantalla parece dividirse en dos técnicas gracias a esto: hay una primera sección donde esquivas y recopilas geoms, y una segunda en la que intentas sumar los puntos necesarios para hacerte con una medalla sin morir en el intento. Crea momentos de escapada y huidas in extremis por los muros y recovecos que componen el entorno, y una experiencia de shooter capaz de quitarte el aliento.

En sus puntos negativos, *Galaxies* tiene algunos problemas considerables. El mayor es que los enemigos tienen una tendencia a reaparecer detrás de tu nave demasiado rápido. Esto es un resultado de utilizar puntos fijos para la reentrada de los enemigos que no tienen en cuenta tu posición. Resulta increíblemente molesto, lo suficiente como para afectar a la experiencia global. Además, existe otro pequeño problema más asociado a los drones (ver recuadro) en los niveles más avanzados: logran convertir lo que deberían ser momentos de terror en situaciones demasiado fáciles. Tú decides si usarlos, pero hacerlo reduce la dificultad del modo individual considerablemente.

Y, contra esto, están los nuevos controles, la variedad que Kuju ha conseguido construir sobre la base del original y el número de posibles niveles en los que jugar, junto a *Retro Evolved* y *Waves* como bonus. Así que ¿es suficiente como para convertir a un juego de 7 euros en otro de 40? La elección es siempre tuya, pero es imposible acusarlo de no poner toda la carne en el asador. **[7]**

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

PLATAFORMA: WII PRECIO: 59,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SEGA ESPAÑA PRODUCCIÓN: SEGA ESTUDIO: SONIC TEAM USA

Los tres sistemas de control son Wiimando y Nunchaco, mando clásico y Wiimando con puntero. Aunque es difícil de aprender, el mejor es el tercero porque al stick del nunchaco le cuesta a veces seguir las cuestas.





Los sosos niños protagonistas, Will y Helen, tienen cada uno tres mundos diferentes. Los largos vídeos incorporan ahora voz, con lo que se pierde mucho del componente emocional del original.



Cuando vas a toda velocidad en un nivel visualmente gana mucho, con espectaculares rutas bajo árboles o a través de bancos de coral. Al mirar con detenimiento, las texturas se revelan grises y los modelados son simplistas.

Es una interesante coincidencia que la continuación de *Nights: Into Dreams* aparezca en el mercado casi al mismo tiempo de *Super Mario Galaxy.* Aunque sigue siendo un título querido y amado, la incursión de SEGA en las plataformas 3D de Saturn fue eclipsada por la alargada sombra de *Mario 64.* Y ahora que el fontanero ha vuelto a protagonizar un título de esta naturaleza, *Nights* también regresa.

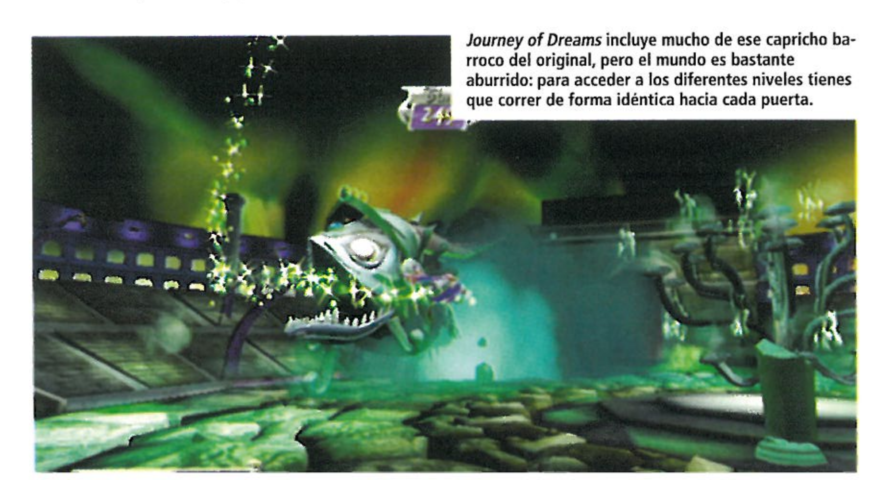
Dicho esto, para entender el atractivo de *Nights* hay que olvidarse absolutamente de *Mario Galaxy*. Su encanto único fue resultado de combinar movimientos 2D junto a rutas por espacios en 3D, creando una tensión entre la toma de decisiones y el torrente incontrolable que emulaba la sensación de vuelo. Esta premisa se unía a un sistema de puntuación que llevaba la emoción inicial hasta una exacta prueba de solución de puzles, a la destreza necesaria para mantener los loops encadenados y derrotar a los enemigos.

Pero, para tristeza de todos los fans del arlequín, esta pura forma de la jugabilidad *Nights* no es una parte sustancial de *Journey of Dreams.* En su lugar aparece una selección de cinco misiones para cada uno de sus seis mundos. Puedes estar empujando burbujas en un nivel estilo arena, con *Nights* volando a tu alrededor, y justo después luchando contra el antihéroe Reala lanzándole bolas. También existen unos niveles de plataformas con los dos niños –Will y Helen– y persecuciones al estilo *GTA* (salvando las grandes diferencias) por las calles de ciudades. Y por no mencionar el retorno del juguete de vida artificial A-Life, llamado My Dream, y dos modos multijugador. El resultado es esquizofrénico. De hecho, es un conjunto con formas de jugar muy diferentes, todas muy pulidas, y que casan con el atractivo de los "verdaderos" niveles al estilo *Nights.* Es como si SEGA hubiera estado insegura sobre el diseño del juego original y lo hubiera rodeado con otras propuestas para hacer *Journey of Dreams* más atractivo de cara a llegar a un nuevo público.

Pero la mejor parte del juego son precisamente estos niveles que conservan el espíritu del *Nights* original. Los añadidos no están a la misma altura. Toman dos formas diferentes: misiones de persecución donde Nights debe perseguir a un pájaro en tres "pistas" diferentes y retos frente a un hilarante pulpo azul volador. Los mejores momentos incluyen una misión que se ambienta en una ciudad con casinos estilo Chicago, dando vueltas alrededor de torres imposibles de neón y el nivel final, que capta mucha de la euforia del cierre de *Into Dreams.*

Otra novedad son las transformaciones. Aparte de las misiones con un toque divertido en las que Nights se convierte en montaña rusa o en un barco; con las máscaras Persona que obtienes al completar mundos, se transforma en delfín (para maniobrar bajo el agua), dragón (para volar a través del viento) y en cohete (para volar más rápido), pero ninguno de éstos añade algo sustancial al arlequín.

Ése es el problema con *Journey of Dreams.* Es demasiado fácil decir que ha sido una oportunidad perdida, pero los peculiares encantos de *Nights* y todo lo que funciona ya estaba en el original. Y, mientras *Mario* ha continuado evolucionando a nuevas posibilidades de mundos 3D, *Nights* se ha diluido divagando en el mismo lugar que hace 11 años. **[6]**



Journey of Dreams **incluye mucho de ese capricho barroco del original, pero el mundo es bastante aburrido: para acceder a los diferentes niveles tienes que correr de forma idéntica hacia cada puerta.**

Palizón de jefes finales



Los enfrentamientos con los jefes finales de *Journey of Dreams* son imaginativos, pero tienen la misma falta de consistencia que el resto del juego. El primer jefe de Will, un payaso diabólico y saltarín llamado Donbalón, implica que Nights tenga que golpearle en lo más alto de un largo canal, pero la cámara no muestra los obstáculos que aparecen. Otros son más arbitrarios, como Chamelon, que debes descubrir con paraloops –loopear el loop–, algo que lo hace demasiado fácil de derrotar. El pescado llamado Girania se disuelve en burbujas que tienen que explotarse con más paraloops, pero no están claras las burbujas que se tienen que destruir para que revele su forma final.





FRONTLINES: FUEL OF WAR

PLATAFORMA: 360 (VERSION ANALIZADA), PC **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **PRECIO:** 64,95 € (360), 49,95 € (PC) **DISTRIBUCIÓN:** THQ ESPAÑA **PRODUCCIÓN:** THQ **ESTUDIO:** KAOS STUDIOS

Clases funcionando



Antes del despliegue puedes elegir entre diferentes conjuntos de armas, aunque no delimitan drásticamente tu papel en el campo de batalla. La pincelada maestra de Kaos es crear clases independientes del tipo de arma que elijas, estableciendo una especialización en la que es posible subir de rangos que dan acceso a nuevas herramientas y apoyo –una sucesión de mortales robots teledirigidos, ráfagas de artillería y bombardeo aéreo– lo que establece una interacción que resulta elegante a pesar de su complejidad en los rangos más altos.

Kaos Studios cree que conoce la fórmula de *Battlefield* bastante bien. Después de todo, es una evolución del estudio que creó su mod más exitoso, el Desert Combat de *Battlefield 1942*. Ahora, después de un breve tiempo trabajando en *Battlefield 2* bajo el ya desaparecido brazo americano de DICE, el estudio está tratando de desbancar a la franquicia en la que se inspiró inicialmente. En su mayor parte, *Frontlines* se coloca bien con respecto al juego que pretende imitar y muchos de los refinamientos introducidos por Kaos Studios son un éxito; particularmente en multijugador, con los distintos tipos de equipamiento y habilidades en función de las diferentes clases. Ambientado en un futuro cercano, su arsenal está formado por una colorida variedad de proyecciones militares: robots controlados por control remoto, ametralladoras montadas y otras sangrientas herramientas se recrean con una alegría que resalta sobre el ambiente depresivo del resto del juego.

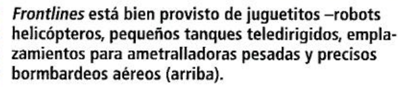
Sin embargo, la más prominente innovación, las epónimas líneas fronterizas, es un tanto incierta. Al hacer que los únicos objetivos activos sean los de la propia frontera, Kaos ha creado una experiencia de guerra más lineal que la ofrecida en *Battlefield*, cuyos espacios abiertos podían conducir a dispersos enfrentamientos. A medida que consigues estos objetivos, avanzan las fronteras dentro del territorio enemigo y los aliados avanzan con más ventaja. Ciertamente, la linealidad refuerza una mayor cooperación entre jugadores y lima la intimidante curva de dificultad, pero esta accesibilidad tiene un precio: para aquellos acostumbrados a jugar a *Battlefield* como un equipo organizado, la frontera debería surgir a partir de una necesidad estratégica. Ignorar la frontera para entrar en terreno enemigo es una táctica válida, pero aquí no tiene utilidad.

Tampoco el mecanismo de fronteras encaja bien en el modo campaña, ya que sólo aparecen nuevas fuerzas enemigas una vez que has empujado las fronteras; el juego no siempre ofrece una sensación de batalla persistente. Sólo en eventos planeados el enemigo lucha por recuperar los espacios ocupados. El resultado es que los niveles pueden parecer artificiales y despoblados a veces, donde el juego es incapaz de presentar un conflicto a gran escala ni sugerir un mundo más grande que el que consiguen recrear las controladas escenas de shooters más lineales.

Pese a todo, la campaña consigue ser lo suficientemente vívida. La libertad lateral que tienes para aproximarte a objetivos, así como la elección de equipamiento y vehículos, suaviza algunos de los bordes menos pulidos. Los problemas menores de framerate y screen-tearing se perdonan, pero más crucial es la pobre IA y el hecho de que los vehículos se quedan enganchados en el escenario con bastante facilidad. Hay pocas dudas sobre la competencia de Kaos en teoría del juego multijugador –la interacción entre clases, armas y vehículos es sutil y accesible– pero el desigual conjunto sugiere que el estudio todavía no está preparado para suplantar el reinado de DICE. **[7]**



Kaos decidió impedir que pudieras coger armas enemigas. Eso asegura un buen equilibrio de armas para cada jugador, pero frustra cuando te quedas sin munición.



***Frontlines* está bien provisto de juguetitos –robots helicópteros, pequeños tanques teledirigidos, emplazamientos para ametralladoras pesadas y precisos bormbardeos aéreos (arriba).**





A veces las misiones te dejan sin compañeros controlados por la IA – pero se juegan de manera muy similar a cuando tienes compañeros por ordenador, que son poco más que elementos decorativos.



Si avanzas demasiado lejos con tu robot te encontrarás trincheras vacías esperando a ser pobladas cuando avances lo suficiente en el modo de un jugador.







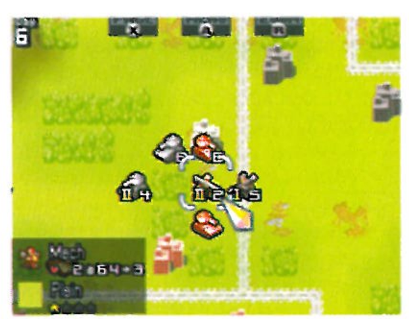
ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 €
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: NINTENDO
ESTUDIO: INTELLIGENT SYSTEMS

Lo primero que impacta de *Dark Conflict* es el cambio estético, un movimiento hacia un realismo gris que sirve para reflejar la visión apocalíptica de *Dark Conflict,* una historia en la que un noble ejercito intenta sobrevivir en un mundo destruido por el impacto de un meteorito. Tampoco se aleja totalmente del estilo de dibujo animado de sus predecesores. Sus diseños pueden ser menos adorables y más sobrios, pero siguen estando trazados a mano. Es más importante el rediseño que han sufrido todas las unidades para aprovechar mejor las capacidades de DS y su resolución de lo que se vió en *Dual Strike,* aunque siguen el mismo estilo básico.

Y efectivamente, una vez en el campo de batalla, todos sus elementos funcionan bajo esa fórmula mágica que ha tenido la serie en todas sus entregas. Las escasas modificaciones a la forma en la que las unidades se ordenan y atacan han tenido su réplica en el control, que es más fluido, pero todo funciona exactamente igual que lo hizo antes. Lo que rápidamente acaba siendo evidente es que en *Dark Conflict* se han esforzado en el estilo artístico y en la ambientación, pasando factura a una serie de características que en *Dual Strike* habían alcanzado un desarrollo mayor. Se han eliminado el modo combate –gracias a Dios– y el 'Dual Front', y los poderes CO se han recortado.

El nuevo catálogo de unidades de *Dark Conflict* es inteligente e innovador en prestar a cada tipo unos puntos fuertes individuales



Al destruir a tres enemigos, tus unidades suben al estatus de veterano y modifican sus estadísticas de ataque y defensa, con lo que es vital mantenerlas vivas. Te hará planear con más cuidado las batallas.



En los niveles de tierra, el estilo artístico es desolador y descolorido, tanto que cuesta ver si la ciudad es neutral.

e interesantes. Los tanques se han dejado en tres tipos y las novedades incluyen infantería motorizada, una unidad con amplia capacidad de movimiento, el acorazado, que ahora dispara después de moverse ofreciendo una capacidad de adaptación sin precedentes; el tanque de mantenimiento –anteriormente conocido como APC– puede construir aeropuertos en puertos; el fuel y la munición se acaban mucho antes; los portaaviones pueden armar el enorme avión naval, una unidad con poca munición y fuel pero que es efectiva contra el resto del catálogo, y el indirecto obús puede contraatacar y no tiene punto débil conocido.

El mayor atractivo jugable de *Dual Strike* eran sus poderes CO, y aquí se han armado igualmente bien. Los CO son mucho más sutiles, y requieren más habilidad. Ahora se deben cargar en las unidades deseadas –a un coste–, y la barra que los carga se incrementa sólo cuando ésta, o cualquier otra unidad en su radio de influencia, inflige o recibe daño. Y, para aumentar la estrategia aún más, las unidades en su radio también reciben impulso en su CO para su efectividad.

En *Dark Conflict* es evidente que el secreto de perpetuar *Advance Wars,* un juego difícil de mejorar, reside en volver a sus principios básicos más que construir sobre ellos. Y aquí, cada nueva característica y adaptación está considerada muy lentamente y equilibrada con el diseño de piedra, papel y tijeras de la serie. Es el mismo juego que has estado jugando durante siete años, o más tiempo. Y, por ello, es todo un éxito. **[8]**



La IA se ha reajustado para ser cauta, así que las estrategias más trilladas no funcionarán. Lo divertido es buscar nuevas.









El multijugador online funciona bien, da dos minutos por turno. Se asigna un mapa aleatorio pero, al jugar con amigos, eliges mapa y usas chat por voz.

Mucho vídeo



Es justo decir que el modo campaña puede ser un poco intrusivo, con diálogos de personajes antes, durante y después de cada misión. Tienen cierta energía y son demasiado largos, repasando detalles emocionales de la actitud de los personajes ante la guerra. No les gusta en absoluto, una opinión que contrasta con tus ganas de saltar al campo de batalla. Puedes pasarlas, pero añaden un valor racional a la IA amiga de las unidades no controlables, que ayudan a distraer a los enemigos. Afortunadamente, el diseño de misión es tan bueno que son más que simples añadidos, y añaden variedad y ritmo.

R-TYPE TACTICS

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN) MARZO (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: IRE PRODUCCIÓN: IREM ESTUDIO: IREM

A pesar de nacer de los restos de una aventura espacial como una historia de guerra interestelar éticamente ambigua, *R-Type* siempre ha sido fiel a sí mismo. Para un juego de estrategia por turnos encerrado en hexágonos y estadísticas numéricas, *R-Type Tactics* es un epílogo sorprendente del matamarcianos *R-Type Final*.

Comienzas en uno de los bordes de un mapa con la misión de atravesarlo para llegar al otro margen con una pequeña flota de aeronaves. La configuración de las unidades depende de ti, el único requisito que se impone es que cuentes con tu nave nodriza, que desempeña el rol del rey en este ajedrez espacial. La opciones incluyen los cazas interestelares R9, algunos de sus nuevos colegas de *R-Type Final,* varios tipos de *Forces,* el clásico dron de apoyo para potenciar la munición y un ingeniero Bydo para recuperar salud.

Después de un comienzo laborioso, que para los importadores implica un salto al hiperespacio japonés para buscar traducciones de todo el texto, *Tactics* es fascinante. Su reensamblaje de *R-Type* es firme, convirtiendo lo que era recoget Power-ups y combinaciones de Forces en un asunto táctico. Como en un shooter, las preocupaciones que te puedes encontrar, son en su mayoría espaciales, relativas a la posiciones de amigos, enemigos.

También como en *R-Type,* todo depende de cargar y disparar el láser, una frágil arma que se descarga completamente si sufres un impacto, pero que causa un daño colosal en horizontal.





Las formaciones de la flota son esenciales, ya que las armas láser pueden derribar múltiples escuadrones de un solo disparo. Los dispositivos Force absorben parte del daño.

El juego pronto coge ritmo, con campañas Humano y Bydo, misiones y jefes finales rescatando hitos de la historia de *R-Type* y nuevas naves producto del I+D en medio.

Pero *Tactics* carece de lo que más necesita, que es el potencial sin límites que tuvo su antecesor. *Final* era un shooter, pero también una ciencia, un movimiento de alquimista. Éste, como las estadísticas que cubren cada uno de sus movimientos, es más limitado y predecible. A los fans les encantará, porque es todo un homenaje, más como documento que como juego. **[6]**



La mayoría de las naves sirven para debilitar a los enemigos y conducirlos hacia tus armas más poderosas. Los Scouts son muy eficientes para hacer que los malos caigan bajo tu artillería galáctica.



EL UNIVERSO EN GUERRA: ASALTO A LA TIERRA

PLATAFORMA: PC Y 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (PC), 28 MARZO (360) DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: PETROGLYPH



El legado de la estrategia en tiempo real de Westwood todavía vive en diferentes lugares, pero en ningún sitio más que en la desarrolladora afincada en Las Vegas Petroglyph Studios, el equipo detrás de *El Universo en Guerra*. Éste, su primer juego de forma independiente, descansa sobre la misma mezcla de RTS y construcción de bases que hizo a los juegos de Westwood tan populares. Por desgracia para nosotros, hay mucho de este título que sigue anclado en el pasado, incluyendo unos gráficos baratos y una campaña individual sin vida.

Donde *El Universo en Guerra* sobresale es en el multijugador, donde los grandes árboles de desarrollo tecnológico están llenos de unidades de todo tipo y acaban totalmente disponibles. Sólo dos de las tres facciones son particularmente divertidas y una de ellas, la Jerarquía, es satisfactoria del todo.



Los humanos juegan un rol fugaz, pero están en clara desventaja. El protagonismo real lo tienen los enfrentamientos entre extraterrestres.



Cada facción tiene su propio árbol de tecnologías, en el que se avanza mediante la investigación. Aparecen al combatir, dando a los jugadores acceso a nuevas tecnologías sin preocuparse con la construcción al principio.

Y esto es lo más sobresaliente de *El Universo en Guerra*: una raza alienígena que usa círculos para reclamar unidades de refuerzo desde su órbita y tiene en grandes trípodes andantes la base de sus tropas. Es pura gloria de la vieja escuela, de los juegos ETR.

Con auténticas delicias del género como *Command & Conquer 3, Company of Heroes* y *World in Conflict,* es duro recomendar al cien por cien *El Universo en Guerra*. Al menos puede decirse que se toma con gran meticulosidad su enfoque ciencia ficción y proporciona un título con genuinas escaramuzas para aquellos que quieran revivir el estilo tradicional de las batallas y la construcción de bases de los clásicos. **[6]**



PAIN

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SONY PRODUCCIÓN: SCE ESTUDIO: IDOL MINDS

Pain es uno de los juegos más racionales aparecidos recientemente. Puede que los shooters, las versiones digitales de juegos de tablero y otros pequeños entretenimientos descargables estén en lo más alto en cuanto a accesibilidad, pero *Pain* tiene sus raíces en otro fenómeno muy popular: las comedias de tortas. Los jugadores ya están familiarizados con este tipo de programas en los últimos años, desde las tonterías de jackass en shooters a agradables sorpresas como *Sumitori Dreams* o *Star Dismount*. *Pain* tiene una rara pero excitante visión sobre este caricaturizado aspecto de la realidad, aunque lo que hay en este título de PSN es poco más que unos pequeños pasos de calentamiento.

Usando una catapulta, lanzas a tu personaje al poblado barrio de una ciudad, con el objetivo de causar al protagonista y al escenario el mayor "daño" posible. Tienes acceso a un cierto control del ángulo después del lanzamiento, el "Ooch" después del impacto (y el "Super Ooch", activado a través de una sacudida del pad), distintas poses y objetos que coger. Todas estas facetas son dignas de ponerse en práctica, aunque en un principio parezcan artificios innecesarios. Requiere de una continua intencionalidad, a pesar de que tus mejores resultados vienen cuando menos los esperas. Sentarse en tu silla de siempre para dejar pasar cinco minutos puede parecer una pérdida de tiempo, y descubrir un lujoso sillón puede secuestrar tu atención durante media hora. ¿Ejemplos? Unas inocentes escaleras conducen a la red de metro, y un lanzamiento preciso sobre los trenes sirve para comprobar el caos que generas detrás de tu punto de lanzamiento.

Para su crédito, hay más contenido de lo que parece a primera vista. Pero tu hambre por más puede hacerse demasiado voraz rápidamente, en la medida de que el caos que se puede generar gracias al motor físico Havok es casi comestible. Las opciones multijugador son más satisfactorias: una competición por puntuaciones en Caballo, más Bolos y Diversión con Explosivos. Sólo hace uso de una moderada cantidad del potencial del concepto. Pero también es víctima de ese potencial; con sólo un escenario –y más por venir, seguro– ahora es una semilla más que una flor. **[6]**

En el lanzamiento, tu personaje usa una cacofonía de gritos. Cada molestia causada es celebrada, por lo que a medida que aumenta su alegría por el caos causado, más satisfactorio resulta ver su cara estampada.

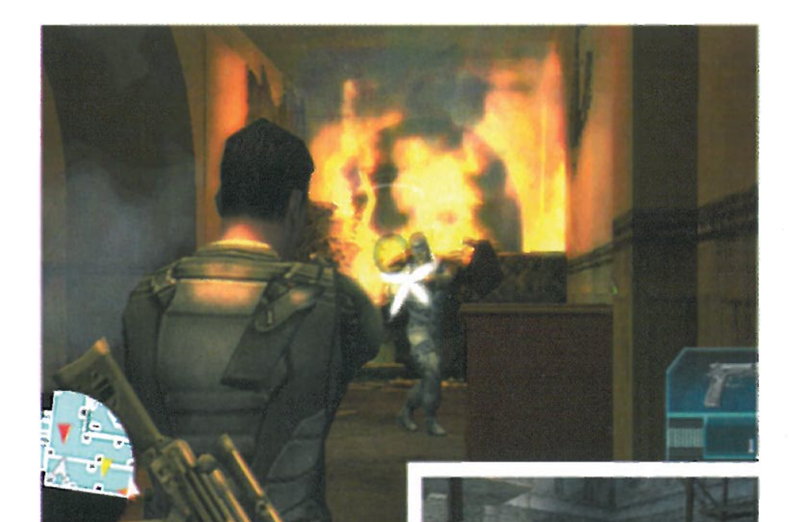


El tutorial es demasiado largo, hubiera sido mejor entrar en el lanzamiento en vez de tener que aprender de golpe todos los aspectos del sistema de control en una poco digerible ración.



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 €
DISTRIBUCIÓN: SONY PRODUCCIÓN: SCE ESTUDIO: SONY BEND



Logan está mejor caracterizado en las propias escenas de juego que en las escenas de vídeo, donde aparece extremadamente parecido a Alan Titchmarsh.

Con burócratas del gobierno realizando labores de espionaje y contraespionaje y multitud de momentos con revelaciones chocantes, está bastante claro que la trama de *Syphon Filter* está influída por *24*. Incluso el protagonista, Gabe Logan, es una mezcla entre Jack Bauer y Solid Snake, aunque con sólo unos pocos encantos de ambos. Indirectamente, puede seguir los eventos de su predecesor en PSP, *Dark Mirror*, pero es difícil tener interés por la historia cuando está contada a través de parcas escenas y manidos escenarios; un barco, un avión, una prisión, bunkers.

Con pocas características nuevas, el juego no es más que una extensión de *Dark Mirror*. Pero la batalla principal es contra los controles de PSP: el sistema estándar requiere que los botones frontales, de forma lenta y torpe, controlen la puntería. Sony Bend es consciente; los enemigos suelen estar estáticos asomándose continuamente hasta que los eliminas. Cuando ocasionalmente corren a tu posición normalmente te matan por el deficiente sistema de apuntado. El juego es funcional y rara vez las acciones de contexto te dejarán en la estacada, pero jugar a él es una racionalizada y desangelada experiencia de disparar detrás de la cobertura hasta que se satisface la planificación del evento. Hay otras posibilidades de control, como una en la que el stick analógico apunta y los botones frontales mueven, pero requiere una compleja adaptación para aquellos habituados al doble stick.

Visualmente, *Logan's Shadow* sobresale. Los escenarios tienen suficiente complejidad para resultar evocativos y los efectos de agua sobre todo están bien resueltos. Sin embargo, es difícil escapar al sentimiento de que debería ser jugado con un DualShock. A pesar de su eficiente diseño, *Logan's Shadow* está inevitablemente unido a los problemas que tienen los juegos de este tipo en PSP. **[6]**



Como *Dark Mirror*, *Logan's Shadow* tiene un impresionante abanico para el multijugador, aunque es entonces cuando más se exponen los defectos del sistema de control.


MORROWIND

VA DE RETRO

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

PLATAFORMA: **PC, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **BETHESDA**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2002**



La tercera entrega de la serie de RPGs libres de Bethesda ofrece libertad, pero no es libre

Si oyes a alguien describiendo el mundo de *The Elder Scrolls III: Morrowind*, seguramente quieras huir al descubrir todos los clichés que tiene (de los RPG y de *D&D*). Pero no huyas aún. En vez de eso, escucha a alguien que te cuente sus experiencias en ese mundo, y tal vez decidas sentarte más cerca. El eje central de *Morrowind* gira en torno a las posibilidades, a las opciones y a cierta ausencia de restricciones, todas ellas cosas por las que suelen suspirar los jugadores. Pero también es una lección de que se debe tener cuidado con lo que se desea.

Pero echemos primero un vistazo al tentador inicio de *Morrowind*. A pesar de los ya mencionados clichés, la mezcla de géneros es bastante atractiva de por sí: un mundo con espacios 3D sólidos y creíbles que se exploran en primera o tercera persona y con una extensión similar a un continente, con ciudades, cuevas, asentamientos, minas, fuertes, varios miles de PNJs independientes y varios cientos de miles de objetos. Pese a que su sistema de clases tiende hacia el arquetipo, el atractivo radica en que llegas a ser lo que eliges ser. Los ladrones espían, se infiltran y roban como Sam Fisher, pero sin los minijuegos. Los asesinos merodean y golpean. Los guerreros caminan con torpeza y aporrean. Por supuesto, esto no quiere decir que estés limitado siempre a esta elección de destino; dichas decisiones sólo afectan a tu estado inicial. Empiezas siendo una presencia sin nombre, sin cara y sin hogar, que viaja como polizón en el casco de un barco. Eliges una raza, una apariencia, un nombre, un signo zodiacal, una clase (o bien creas una personalizada), y recibes órdenes oficiales que son como un rastro de migas de pan que te ayudan a avanzar. Y, entonces, ¡BAM!, el mundo es tuyo. Vete adonde quieras. Haz lo que quieras. Pero el problema de *Morrowind* es que es un mundo al que te tienes que enfrentar con las manos vacías.



Morrowind tiene un amplio subsuelo por explorar. Las minas, cuevas, templos y escondites tienen forma de sencillas puertas, pero pueden ser la entrada a cavernas y pasadizos que pueden robarte horas y horas.

Tienes el mundo a tu disposición. El problema de *Morrowind* es que es un mundo al que te tienes que enfrentar con las manos vacías

Todo esto puede sonar a inicio idílico para un juego, pero tus primeras impresiones serán, casi seguro, decepcionantes. Empiezas a caminar, subes a una colina, y todo lo que ocurre es que te ataca una rata. Durante un minuto, asistes a un combate cómico en el que tus todavía precarias estadísticas de combate suponen que sólo llegues a conectar unos cuantos golpes. O, aún peor, algún enemigo más interesante te pega una paliza antes de verte obligado a huir. Entonces descubres que estás perdido. La ayuda del tutorial es mínima. Y, si estás jugando en Xbox, la falta de florituras visuales provoca que el juego resulte todavía menos atractivo.

Morrowind es un mundo elaborado pero inerte, cuyos engranajes no se mueven hasta que tú los accionas, y eso requiere mucho esfuerzo. Dejando a un lado las reglas del juego, hay toda una cultura por ingerir y digerir, que incluye política, religión, geografía, gremios, tradición popular, drogas, bebidas alcohólicas, enfermedades, flora, fauna e incluso libros que leer.

Son muchas cosas. Y a menudo te encuentras con incoherencias. En ocasiones hay gente que te ve robar, pese a que en pantalla aparece el icono de que no te está viendo nadie. En otros casos, ni siquiera se informa de los crímenes; simplemente, las personas afectadas se





MENTALIDAD DE PACK

Es posible que *Morrowind* sea el juego que menos necesite una expansión, y de hecho se beneficiaría de algún extraño tipo de pack de contracción. No obstante, *Morrowind* contó con dos. *Bloodmoon* añadió una nueva isla al noroeste de Vvardenfell, con un argumento centrado en hombres lobo; el jugador podía contraer la enfermedad de los licántropos, la cual ofrecería extras a costa de transformarse en una bestia tras la puesta del sol. Tal vez *Tribunal* fuese más interesante, pese a no ofrecer nada tan innovador en términos de modificación del personaje. Se limita a la ciudad de Mournhold, un refugio mucho más manejable que el propio *Morrowind*.

ponen violentas, pero dejan de seguirte en cuanto abandonas sus hogares. Aunque *Morrowind* cuenta con ciclos día/noche y clima variable, sus ciudadanos son estáticos, pese a los cortos caminos que recorren una y otra vez dentro de una ciudad. Nunca duermen.

Gran parte de los fallos de *Morrowind* se han arreglado en *Oblivion*. Sin embargo, *Morrowind* sigue siendo el que menos restricciones presenta de los dos. En *Oblivion* no puedes matar a los personajes de los que depende el argumento principal; en *Morrowind,* puedes romper la línea argumental (una pequeña caja de texto te avisará de ello) y, aun así, seguir siendo un aventurero. Debes recorrer lentamente los campos; no existe el viaje rápido, pero ciertas criaturas, los viajes en barco y el Gremio de Magos ofrecen atajos entre asentamientos. Estos aspectos pueden echar para atrás a muchos jugadores, pero, mientras que seguramente el jugador medio de *Oblivion* pase más tiempo jugando, también es casi seguro que los que han conseguido sumergirse en *Morrowind* se han sentido más conectados con su mundo.



La banda sonora de Jeremy Soule es cálida, triste y gloriosa. Dado el escaso número de pistas que la componen (y la cantidad de horas de juego), hay que mencionar el hecho de que no agobia.

Así que, ¿qué recompensa nos espera? La valoración hecha hasta ahora puede desanimar, pero es esencial un acercamiento cuidadoso y cauto para saborear la aparente infinitud de *Morrowind*. La recompensa es que, dentro de los límites marcados, eres libre para vagar, para crear problemas. Incluso la exploración es una experiencia en sí misma, y no se trata de hacerse con todos los objetos secretos o conseguir porcentajes. Además, incluso en Xbox, es un juego que ofrece imágenes de una belleza austera, en la que el amanecer y el escenario ofrecen una estampa memorable.

Olvídate, durante un momento, de *GTA III*. Si los videojuegos tienden hacia las nuevas experiencias, intentando capturar un cierto aspecto de la realidad (la complejidad de una civilización), entonces *Morrowind* no es sólo un antepasado, sino que es un muerto que debe resucitar. Es tanto una lección como una advertencia del valor del esfuerzo y la paciencia, tanto para el jugador como para el desarrollador. A medida que se deja ver la relación entre *Morrowind* y *Oblivion*, queda claro que una cosa es que un juego deje al usuario ir adonde quiera, y otra que los usuarios dejen al juego ir adonde quiere.





Los PNJs no son sólo vendedores (arriba) o policías (izquierda), también son jueces. Hablar con ellos con el arma en la mano y en calzoncillos no es el mejor modo de entablar relaciones.




eu.playstation.com
7+
www.pegi.info
PATAPON
PATA
Ríndete al ritmo
Ni que tuvieras otra opción...
Sólo tú, como su Dios, cuentas con tu ritmo
para controlar al ejército de Patapons.
En su mundo, te inducirán a cantar y, cuando menos te lo esperes,
tus pies empezarán a moverse al ritmo de los tambores.
SLIM & LITE
PSP
PlayStation®Portable



CÓMO SE HIZO...
OUTRUN 2

El salto del festival de conducción de Sega de la recreativa a la Xbox fue inesperado y no podía por menos que parecer fuera de lugar

PLATAFORMA: **XBOX** DISTRIBUCIÓN: **SEGA** ESTUDIO: **SUMO DIGITAL/SEGA AM2** ORIGEN: **JAPÓN/REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **2004**





Facilísimo. ¿Un juego de coches en el que las cerradas curvas no implican mayor peligro del que las estrellas suponen para un juego de Mario?, ¿frenos que sólo debes tocar suavemente de vez en cuando, pero nunca a fondo?, ¿donde llegar a la línea de meta casi nunca te lleva más de cinco minutos? Hay cosas sencillas, y cosas facilonas. Y luego está *OutRun 2,* una carrera de conducción alegre y espontánea, a través de una serie de vivos telones de fondo (el equivalente jugable a tu dosis diaria de vitamina D), sin otra razón que la satisfacción de superar curvas a velocidades tremendas y nada realistas. Es el arcade que da sentido a la frase "conducción arcade", y lo demostró muy bien en los salones recreativos.

Para tener esta calidad no hace falta invertir muchos años; aunque puede pensarse que sí dado el lapso de tiempo transcurrido entre el original de 1986 y esta continuación "verdadera". Pero hacen falta la fe y la perspectiva de Sega para hacer algo como *OutRun 2.* Aunque, para lanzar *OutRun 2* para Xbox, hace falta la colaboración y el esfuerzo del estudio Sumo Digital, con sede en Sheffield, bajo la batuta de Sega. Por no mencionar la proximidad con Ferrari, la constructora que monopoliza los vehículos de *OutRun 2.*

"No sabíamos de qué juego se trataba. Cuando empezaron a hablar de *OutRun,* apenas pudimos controlar el entusiasmo"

Pero, antes de entrar en esto, ¿cómo logró aliarse con Sega la hasta entonces desconocida Sumo Digital? Según explica **Paul Porter,** director técnico de Sumo, "nos invitaron a una reunión con Sega en la que nos ofrecieron esta oportunidad. ¡No sabíamos de qué juego se trataba hasta esa reunión! Cuando empezaron a hablar de *OutRun,* apenas pudimos controlar el entusiasmo. Por lo visto, Microsoft nos había recomendado a Sega. Poco antes habíamos ayudado a otra empresa a introducir Xbox Live y el juego en red en un título en el que estaban trabajando. Antes de la formación de Sumo, mientras trabajábamos para Gremlin e Infogrames, conocimos a algunos miembros de Sega, y eso hizo que confiaran en que podríamos cumplir con el trabajo, aun cuando no habíamos publicado ningún juego como Sumo por aquel entonces".

Warren Leigh, productor de Sega para *OutRun 2,* ofrece su perspectiva desde el otro lado de la mesa: "Cuando hablamos por pri-







Se incluyeron las pistas emblemáticas de Scud Race y Daytona, ambos de Sega, como circuitos que desbloquear, una sorpresa muy agradable para los jugadores. "Esto se debió a las numerosas peticiones que recibía Sega pidiendo una nueva entrega de esos juegos", dice Lycett.



MEZCLA DE MÚSICA

Hay una pregunta eterna que pronto va a poder descansar en paz. ¿Qué melodía de *OutRun* es la mejor? *"Magical Sound Shower*; qué maravillosa pieza musical", cuenta Leigh. "La remezcla europea de *Magical Sound Shower* es mi favorita", sigue Gunstone, revolviendo más el avispero. "Hay una razón por la que *Splash Wave* es la pista por defecto –dice Lycett–. Para mí, *Last Wave* es también una gran melodía de videojuego. Una suave brisa tras disfrutar del agradable viaje". Vale. Así que tal vez la única pregunta que vamos a poder responder es la de ¿qué melodía no es la mejor? Tampoco. No cuando Richard Jacques, el músico de Sega y compositor de las pistas de remezcla europea de *OutRun 2*, dice: *"Passing Breeze*. Es lo que recuerdo de la recreativa, cuando tenía 13 años, en el puerto de Devon".

A SELECTION OF AUDIO TRACKS FROM THE GA
SEGA PRESENTS
OutRun2
Track 1: Magical Sound Shower (orig
Track 2: Passing Breeze (original)
Track 3: Splash Wave (original)
Track 4: Magical Sound Shower Remix
Track 5: Passing Breeze Remix Remix
Track 6: Splash Wave Remi

mera vez con Sumo, no tenían ni idea de lo que teníamos en mente y, aun así, estaban emocionados por viajar a Londres y hablar de la resurrección de una franquicia de Sega. Cuando les dijimos que el título para el que les necesitábamos era *OutRun,* casi se caen de la silla. Lo sé porque me lo dijeron en estos últimos años mientras tomábamos unas cervezas. En estas reuniones la gente pone cara de póquer y está seria y profesional. El diseño del juego y su control eran tarea de AM2, y en gran medida se adaptaban de la recreativa. Dimos a Sumo una gran libertad creativa para las misiones y el contenido de Xbox Live, y tal vez haya sido esto lo que unió a Sega y a Sumo".

Steve Lycett, el productor de Sumo para el juego, explica algunos detalles de estos primeros pasos de la colaboración: "Sega quería lanzar *OutRun 2* para consolas domésticas, pero le parecía que necesitaba contenido extra para dotar al juego de una mayor longevidad y rejugabilidad. En un principio nos centramos en el modo de misiones y el multijugador online, ya que creímos que no deberíamos intentar cambiar el núcleo de la jugabilidad. Basamos el diseño en mecánicas que ya existían. Para nosotros, *OutRun* es un arcade divertido desde el primer segundo de juego, y creo que fue lo bien que entendimos esta característica lo que llevó a Sega a decantarse por Sumo".

Dadas las diferencias de especificaciones técnicas entre plataformas, en el port para Xbox había que sacrificar características, pero, ¿se pretendían alcanzar unos niveles de calidad establecidos o Sumo intentó sin más crear la mejor conversión posible? "Nuestras órdenes eran trasladar a la perfección la recreativa; un equipo de testeadores de Sega comparaba pantallas de la recreativa y la versión de Xbox para asegurarse de que no se apreciaban diferencias –dice Porter–. Intentábamos cumplir con los altos estándares de AM2. Obviamente, éste era un reto importante. Comprimimos algunas texturas, usamos el disco duro de Xbox para almacenar datos en caché y redujimos los escenarios donde fue posible. Por ejemplo, si pusieses la cámara detrás de los edificios y en los objetos alrededor de la pista, verías que es como un escenario de película, sólo están modeladas las fachadas".

¿Fue agradable para la gente de Sumo? "Muchos juegos no tienen personalidad hasta la fase alpha de desarrollo, y algunas veces hasta después del lanzamiento – explica Leigh–. Al trabajar en una adaptación de recreativa, ya cuentas con la jugabilidad, la diversión y toda la ambientación; la meta es construir basándose en eso y no añadir nada de menos calidad o que desentone con la esencia del juego".

La conversión se volvió diversión. A pesar de la delicadeza de la simplicidad de *OutRun 2,* la recreativa no puede darte tanto como un juego de consola a precio normal. Se le añadió un largo modo de misiones, en el que se ofrecían al jugador tareas como esquivar o incluso resolver liosos ejercicios de memoria y matemáticos mientras mantenía la cabeza fría al volante. Había minijuegos que al final se eliminaron: "En un momento tuvimos la opción de elegir si querías ser Alberto o Clarisa como conductor –dice Lycett–. Teníamos una misión en la que tenías que conducir lo bastante bien como para no perder a tu novia o novio. Tuvimos que renunciar a él por la gran cantidad de animaciones de los personajes necesarias. El modo misión donde haces fotografías de los corazones del escenario iba a ser un minijuego de hacer fotos a los lugares emblemáticos del escenario. Lo simplificamos, porque era demasiado complejo".

Siempre hay una gran complejidad al trasladar una recreativa que se juega con volante a un mando con sticks analógicos, pero en *OutRun 2* hay con un uso inteligente de la vibración del mando. "Aquí volvió a aparecer AM2 –dice Leigh–. No es que no se fiasen de Sumo, pero AM2 quería asegurarse de que fuese una sensación tan cercana a la recreativa como fuese posible. Fue una época divertida; llegó el código y el equipo de producción y el control de calidad de Sega Europa pensaban que estaba bien, que era fiel, pero que fallaba algo. Le mandamos una versión a AM2 con la posibilidad de editar todos los atributos y parámetros, y unos días después Sumo nos envió una nueva versión con los añadidos de AM2 y todo el mundo gritó: '¡Eso era! ¿Qué habéis cambiado?'".

"AM2 se involucró mucho con este juego", añade **Mark Glossop,**



"Ferrari rechazó algunas de las misiones. No quería que [el jugador] chocase contra otros coches a propósito", explica Lycett. Esta regla parece que fue suavizada para la continuación *Coast 2 Coast,* que incluía pequeñas misiones de entrar a la fuerza en el tráfico.


"El juego te ofrece indicaciones si no vas a tomar bien una curva –dice Lycett– como el humo que generan las ruedas". Leigh añade: "Quitamos algunas bromas en las señales de indicación que había metido AM2 y que hubo que quitar; los artistas pueden ser gente hilarante".

productor ejecutivo de Sumo. "Mandamos versiones a Japón que incluían un editor para permitirles modificar el control a la vez que jugaban. Modificaron el control y la sensibilidad para asegurarse de que la versión doméstica era muy fiel a la recreativa. También fue interesante cuando le tocó el turno a *Coast 2 Coast*, ya que cada versión está preparada específicamente para el mando de cada consola. Una vez más, AM2 fue clave para ayudarnos a adaptar bien el control del juego". ¿Se sintió Sumo orgullosa del hecho de que estaba reviviendo una serie clásica de la velocidad en los recreativos para un nuevo público? Dice Lycett: "Sin duda. Cuando se anunció la versión recreativa rezaba por contar con una versión doméstica. ¡Cuando descubrimos que teníamos el proyecto tuve que pellizcarme para asegurarme de que no era un sueño!". Leigh recuerda: "Fue un orgullo para todos, y Sega estaba emocionada con el lanzamiento. Desgraciadamente, ese nuevo público no era tan numeroso como pensábamos, y sigo pensando que *OutRun 2* es un héroe no reconocido de un género saturado, una joya". Y, por si hay alguien que piense que, en ventas, *OutRun 2* se quedó sólo con las migas, **Ben Gunstone,** productor del juego, deja claro su punto de vista: "*OutRun 2* sigue siendo uno de los momentos de mi carrera de los que más orgulloso estoy. ¡Tendré la cabeza bien alta hasta que me muera, diré con orgullo que fui productor de *OutRun 2!* Y discutiré con cualquiera al que no le guste".


De izquierda a derecha: Paul Porter, cofundador y director técnico de Sumo; Ben Gunstone, productor de *OutRun 2;* Warren Leigh, productor del juego por parte de la distribuidora; y Mark Glossop, productor ejecutivo de Sumo.

"¡Tendré la cabeza bien alta hasta que me muera por haber sido productor de *OutRun 2* y discutiré con cualquiera al que no le guste!

Aparte de la sinergia entre Sumo y Sega, el juego tuvo una tercera rueda: Ferrari, poco intrusiva pero influyente. Glossop afirma: "Es muy atractivo trabajar con Ferrari. Les informábamos de todas las ideas que teníamos, y rara vez quisieron cambiar alguna. Ferrari puso un especial interés en el juego y proporcionó diseños de ordenador para que se representasen bien los coches. Para *Coast 2 Coast,* incluso ayudó con el diseño de las *'OutRun'* extra, los coches tuneados".

Gunstone añade: "Ferrari tuvo una gran influencia en todas las entregas de *OutRun 2*. Oficialmente, son juegos de Ferrari, que tenía incluso voz y voto en las misiones. No podíamos hacer nada que promoviese la conducción peligrosa. Nos hicieron ponerle el cinturón de seguridad al conductor en la caja del juego y hacerle derrapar sin meterse en el carril contrario. Para *Coast 2 Coast,* tenían la aprobación total sobre el capó. Sin Ferrari, no hubiese resultado tan atractivo".

OutRun 2 es la personificación de la filosofía de Sega: cielos azules, aspecto llamativo, un acercamiento a la jugabilidad tan largo como la vida misma, sin contaminación, y es fácil imaginar que fue todo un guiño al aficionado que lleva Sumo en su interior. ¿Fue un placer trabajar en un juego tan elegante y sencillo? ¿*OutRun 2* consiguió alegrar un poco la vida en Sumo? Según Lycett, "¡se puede decir que *OutRun* trajo el sol a Sheffield! Siempre disfrutamos trabajando con Sega en nuestros proyectos, pero creo que, dado que era nuestro primer gran título de Sega, tendrá siempre un lugar especial en nuestros corazones. Como alguien que buscaba siempre el *OutRun* original en los salones recreativos, era un sueño hecho realidad trabajar en este juego, y sin duda una de las épocas de Sumo a las que más cariño le tengo". Aquí tenéis, fieles y sufridos aficionados de Sega: Suena casi como la letra de una canción no escrita para la banda sonora de *Sonic R:* "Me cambió la vida. Por aquel entonces era un productor gruñón, sarcástico y cínico, y ahora... bueno... creo que *Magical Sound Shower* sigue resonando en mi cabeza", dice Leigh, antes de añadir: "Cuando la vida logre deprimirte, que sepas que los cielos azules siempre pueden arrancarte una sonrisa".


Tal vez hubo tentación de cambiar el estilo de *OutRun 2* (sus personajes, por ejemplo) para que se ajustase mejor a los usuarios de consola, pero "la única diferencia es, para desgracia de los jugadores hardcore, el escote de la rubia", dice Gunstone.





EN PUNTO MUERTO

Con la versión para Xbox en proceso, ¿se consideraba una conversión para PS2? Por supuesto, la "expansión" de *OutRun 2, Coast 2 Coast*, llegó tanto a PS2 como a PSP, pero ¿fue la versión de Xbox la que dio confianza? "Sega estaba muy interesada en tener soporte para Live con multijugador en red –dice Porter–. Además, había una preocupación en AM2 de que el juego no pudiese entrar en la Xbox sin afectar a la calidad. Dado que la PS2 tenía la mitad de memoria que la Xbox, se pensó que una versión para PS2 sería arriesgada, dados los plazos del proyecto. Aprovechamos la oportunidad de trasladar *OutRun* a PS2 cuando pudimos, con *Coast 2 Coast*. Tuvimos que hacer una demo para enseñarle a AM2 el juego a 60fps en PS2 para que diese luz verde al proyecto".





Dirigir el futuro

El machinima es parte de la cultura de los videojuegos. Una empresa confía en convertirlo en una nueva forma de arte con una herramienta específica



Uno de los primeros paquetes disponibles para Moviestorm era un pack de zombis gratuito, que se lanzó justo para Halloween.

El desarrollo del machinima, o animación creada con herramientas mod de juego parece haber alcanzado su segundo punto crítico. El primero se produjo cuando los primeros ejemplos del género, como el *Diary of a Camper* creado a partir de *Quake*, se transformaron en algo más complejo, como *Red vs Blue*, basado en *Halo*, o *The Strangerhood*, inspirado en *The Sims*. A medida que mejoraban las herramientas aumentaba la calidad de estos cortos. Pero,



"La gente tiene ganas de hacer películas, pero es difícil sin las herramientas apropiadas"

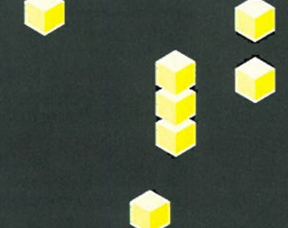
pese a su creciente popularidad en internet, en DVD e incluso a través de televisión, la génesis misma de esta modalidad artística limitaba el público al que podía llegar. Después de todo, para hacer esas películas, los actores virtuales tenían que ser movidos por medio de los controles del juego, mientras que los directores lo fiaban todo a los personajes y las animaciones creadas por los desarrolladores del título. No es demasiado sorprendente que tantas pelis giraran en torno a chistes del tipo "¿qué quieres decir, que estamos atrapados en un juego?".

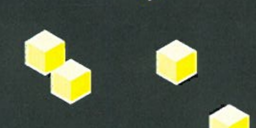
Desde entonces, sin embargo, *The Movies* de Lionhead y *Second Life* ofrecen unas herramientas más cinematográficas y con más elementos para la creatividad de los aficionados. Aun así, todavía no existían herramientas puras para machinima.

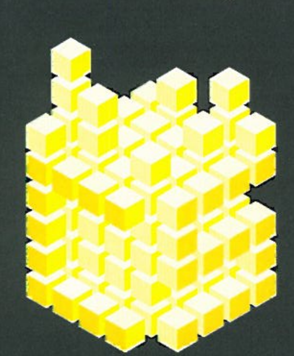
"*The Movies* fue genial para el machinima; 200.000 personas enviaron cortos online después de utilizarlo", dice entusiasmado **Matt Kelland,** director creativo de Short Fuze. "Ahora sabemos que ahí fuera hay 200.000 personas a las que les gusta hacer machinima y que no tienen apoyo". Se trata de un hueco que Kelland y Short Fuze pretenden llenar. Por eso han dedicado dos años a trabajar en un paquete para machinima, Moviestorm.

Kelland y el director tecnológico de la empresa Dave Lloyd se fijaron por vez primera en el segmento machinima cuando trabajaban en su propio corto inspirado en James Bond, *No Licence*. La experiencia resultó emocionante para los dos, en cuanto a la libertad que disfrutaron para hacer una película, pero también frustrante por las barreras tecnológicas.

www.moviestorm.co.uk













Gracias a su amplio surtido de platós, Moviestorm permite a los creadores ir más allá de los juegos y usar escenarios más tradicionales (arriba). Moviestorm se podría usar en vídeos musicales (derecha, arriba). Más allá de las escenografías, lo importante es cómo colocas las cámaras (a la derecha).



Además de dejarte hacer primeros planos de los personajes, Moviestorm ofrece opciones de renderización, entre ellas el omnipresente *cel-shading*.

"La gente tiene muchas ganas de hacer películas, pero sin las herramientas apropiadas resulta difícil y lleva mucho tiempo –explica Kelland–. El eslogan de la casa es 'Queremos que un millón de niños hagan un millón de películas'. Moviestorm te brinda todo lo que necesitas para hacerla. Es como el Lego del machinima: te da todo lo que necesitas".

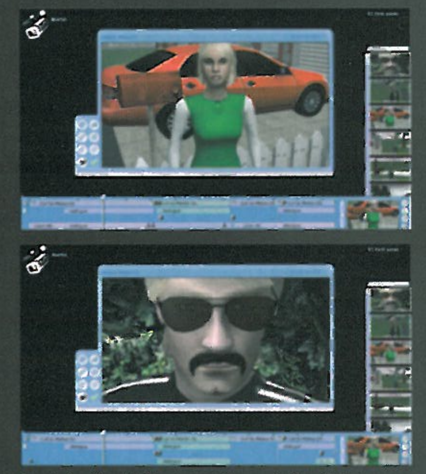
Moviestorm, que actualmente está disponible en versión beta, posee su propia curva de aprendizaje. Funciona mezclando la jugabilidad tipo *Los Sims* con una capa de controles de cámara y funciones básicas de edición.

Empiezas creando tu propio plató arrastrando y soltando o usando plantillas de interiores, estudios de televisión o centros comerciales. Los personajes son personalizables. Combinando las dos cosas puedes tener la visión del director sobre la acción, que se construye dando órdenes a los personajes interactúen con el ratón como caminar, sentarse, pelear, besarse, etc. También puedes importar el audio, y los personajes sincronizan sus labios en función del diálogo. A continuación, colocas las cámaras, que pueden dar imágenes estáticas o ir sujetas a personajes en movimiento. Puedes, cortar entre ellas como te venga en gana. "La principal diferencia entre Moviestorm y las herramientas de personalización es que resulta completamente libre en cuanto a la forma –indica Kelland–. La mayor innovación es la cámara básica. Te permite pensar en qué quieres filmar y qué quieres que aparezca en tu encuadre, en vez de preocuparte por dónde emplazar la cámara. Si quiero un primer plano de los ojos del personaje, pincho sobre los ojos y los arrastro donde quiero en el encuadre y luego hago zoom para tomar el plano".

El otro elemento importante es la cantidad de animación de personajes que hay en Moviestorm. "Una desventaja de trabajar con un motor para juegos es que los desarrolladores han de dedicar un montón de esfuerzo a producir un bajo número de personajes y un alto número de animaciones específicas. Nosotros damos a la gente una enorme cantidad de animaciones a través de un espectro mucho más amplio de personajes", aclara Kelland.

En realidad, la empresa se basa en la premisa de que Moviestorm se descargará gratis y los usuarios pagarán encantados unos 7 euros para adquirir paquetes adicionales de material que proporcionarán elementos, animaciones y ambientaciones especializadas. En el futuro, Kelland tiene la esperanza de dar pie a un mercado en el que los animadores y modeladores con talento puedan vender sus propias creaciones, siempre dentro de la órbita de Short Fuze, naturalmente.

Pero, para llegar a ese punto, Moviestorm tendrá que impulsar la comunidad machinima. Kelland está encantado con esta tarea. "Empezamos a ver cierto dinamismo en la comunidad machinima –asegura–. Mucho de lo que se crea ahora es sólo para los aficionados: de los fans de *World of WarCraft* para los fans de *World of WarCraft*. *Red vs Blue* es genial si juegas a *Halo*. Pero cuando has hecho una película sobre personajes de videojuegos sabiendo que lo son, ¿qué haces después? Uno de nuestros grandes desafíos es decir: 'El género machinima no va de videojuegos. Es una técnica para hacer cine'. Llevará tiempo. Las animaciones machinima seguirán un tiempo relacionadas con los videojuegos, pero las semillas están sembradas".



Desde la silla del director: cada uno de los distintos puntos de vista de las cámaras se muestra a la derecha, y puedes modificar la posición, la longitud focal y el enfoque de cada una de ellas en la ventana principal.



Moviestorm puede renderizar la profundidad de campo, el desenfoque por movimiento y otros efectos de cine.

Construir el ecosistema

"Construir el ecosistema... eso suena muy EDGE", bromea David Bailey, consejero delegado de Short Fuze. Él lo sabe bien. En su anterior trabajo como directivo del desarrollador Black Cactus, nunca dudó en decir a los periodistas la verdad sobre el estado del negocio. "Todo el modelo de desarrollador y distribuidor está quebrado en lo fundamental –asevera sin pestañear–. Si eres una empresa que empieza, necesitas un modelo de negocio en el que trates con tus clientes directamente. Estamos construyendo Moviestorm paso a paso pero ya se puede usar para crear una película que valga la pena. Tenemos miles de usuarios y esto nos importa; queremos que funcione. Todo es muy apasionante". Y ¿qué hay de la idea del millón de niños de Matt Kelland? "Nunca subestimes el poder de un millón de aficionados con las llaves de la fábrica en sus manos", responde, usando el aforismo de internet 2.0. "Necesitamos una cantidad mínima de usuarios para poder ser rentables. Lo importante es que sea gente creativa. Una vez has logrado que usen tus herramientas y envíen sus posts a tu página web, tienes algo mágico, porque cuantas más pelis hace la gente, más gente ve esas pelis. Y cuanta más gente ve esas pelis, más recurre a Moviestorm Y, por ahora, la cosa funciona".



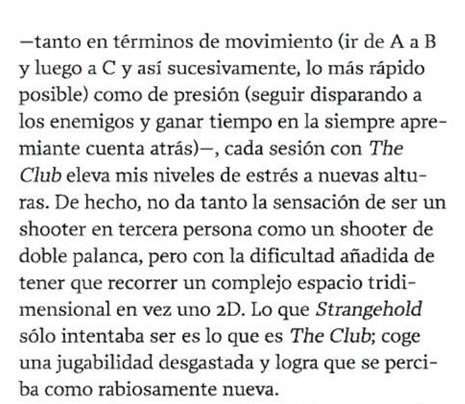
POR N'GAI CROAL

JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

El estilo por encima de la sustancia

Me atormenta la culpa por mi experiencia con *The Club,* de Bizarre Creations, antes de su lanzamiento comercial. He sido escépticamente optimista —¿o era optimistamente escéptico?— desde que oí hablar por primera vez de él. Pero después de jugar con la versión de prueba (sólo para un jugador, en el momento de escribir esto) mi escepticismo ha sido sustituido por mi asombro ante los cambios introducidos por Bizarre.

The Club es un nuevo enfoque sobre un viejo género —tres partes de shooter y una de carreras; agitado, no revuelto, y pasado por un filtro arcade— y el equipo ha logrado que el resultado funcione. Siempre me ha parecido que los shooters, más que otros juegos, me producen un pequeño nivel de estrés. Pero al eliminar esa deliberada dosis de agobio que ha llegado de identificar muchos shooters modernos de primer nivel y sustituirla por un ritmo frenético cierto estilo, humor, garbo. Seamos claros: no estoy buscando profundidad ni significado. *The Club* no necesita un guión increíble ni unos personajes convincentes. Pero la experiencia se parece más a la del juego arcade que Sega nunca hizo a comienzos de los 90 que al impacto que una peli producida por Jerry Bruckheimer al estilo David Fincher que se suponía iba a ser. ¿Por qué? Existe cierta cualidad genérica al diseño de personajes y a los escenarios. La charla enemigo es sosa y aburrida. La física es superficial, igual que el sonido de las armas y el combate tipo melée. El resultado final es que ninguno de estos elementos transmite la violencia a la que se nos ha pedido que nos comprometamos. Éste es el origen de mi sentimiento de culpa: me gusta *The Club,* pero no me encanta, y siento como si se hubieran olvidado de algo vital al crearlo. Pero si el funcionamiento del juego fuera genial, ¿no debería eso bastar para ganarse mis alabanzas?



> " Éste es el origen de mi culpa: me gusta *The Club,* pero no me encanta, y siento como si se hubieran olvidado de algo vital al crearlo "

—tanto en términos de movimiento (ir de A a B y luego a C y así sucesivamente, lo más rápido posible) como de presión (seguir disparando a los enemigos y ganar tiempo en la siempre apremiante cuenta atrás)—, cada sesión con *The Club* eleva mis niveles de estrés a nuevas alturas. De hecho, no da tanto la sensación de ser un shooter en tercera persona como un shooter de doble palanca, pero con la dificultad añadida de tener que recorrer un complejo espacio tridimensional en vez uno 2D. Lo que *Strangehold* sólo intentaba ser es lo que es *The Club;* coge una jugabilidad desgastada y logra que se perciba como rabiosamente nueva.

Aun así, no puedo evitar sentirme como si estuviera pasando por alto algo importante:

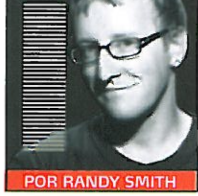
No voy simplemente a abogar por unos gráficos deslumbrantes sólo porque está guay tener unos gráficos deslumbrantes. Intento sugerir que los mejores juegos ofrecen el equilibrio correcto entre estilo y sustancia. Los primeros dos títulos de *Burnout* no lo consiguieron del todo, lo que provocaba cierta extraña sensación de desconexión. Debías evitar los choques, pero aunque tus ojos se emocionaban con choques espectaculares —lo que efectivamente distinguió a *Burnout* y *Burnout 2: Point of Impact* de sus rivales más toscos—, que ocurrieran era un indicador de que habías fallado. Hasta la tercera versión Criterion Games no acertó, y fue gracias a su sistema de accidentes ahora paradigmático, sistema que no sólo convirtió *Burnout* en un juego de lucha rodada, sino que transformó los choques de meras florituras en ser una jugabilidad vital a base de engordar con los takedowns el contador turbo.

Lo que sorprende de la ausencia de un genuino estilo en *The Club* es que *Geometry Wars* demuestra a la perfección que Bizarre comprende plenamente su importancia. La jugabilidad sólida como la roca de ese título ya resultaría absorbente con Os y Sx a 8 bits, pero el derroche de color, chispa, explosiones y distorsión, por no decir nada del insistente marcador, han elevado tanto al juego original como a su continuación a un merecido consenso en que se trata de un bombazo. Al tomar sus influencias estilísticas y visuales del pasado arcade de Sega en vez de inspirarse en los clásicos modernos, *The Club* parece más accesible de lo que debería. Tiene el aire dinámico de *Gears of War,* pero podría utilizar el impacto visceral de un surtido más amplio de movimientos contextuales: ponerse a cubierto, zambullirse mejor en el agua. Posee la velocidad de un *Burnout,* pero saldría ganando con unas animaciones tan espectaculares como las del título de carreras de Criterion, con el uso ocasional de zooms rápidos y cámara lenta para puntuar un asesinato bien ejecutado. Los escenarios deberían tener no sólo más carácter —incluso probando a ser sórdidos como *Manhunt,* o impactantes como *BioShock—, sino que* nuestros disparos deberían ser capaces de erosionarlos y derribarlos de un modo más explosivo, como consigue *Black,* de Criterion. De *Call of Duty 4* me gustaría ver un par de secciones o mapas con visión nocturna, sólo por complicar un poquito las cosas. Puede que parezca que sólo pongo pegas, pero digo estas cosas porque creo que Bizarre está al borde mismo de algo verdaderamente especial.

N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección blog.newsweek.com/blogs/levelup/



Ilustración: tstokes


POR RANDY SMITH

HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

Sí, pero ¿es arte?

Sí, tío. Ésa es la pregunta más chunga de todos los tiempos: ¿cuál es la definición de arte? Y peor aún si te la planteas en relación con los videojuegos.

La aguda observación de Joseph Cambell en su libro de 1949 *Héroe de mil caras* fue la siguiente: si todas estas culturas separadas por el tiempo y el espacio llegaron a fabricar mitos y leyendas con elementos comunes, es que debe de haber en esos elementos algo verdadero acerca de la condición humana. Piensa en ello como si fuera el proyecto de investigación sociológica más trabajado de la historia, sólo que, en vez de hacer encuestas puerta a puerta, utilizas la arqueología y la antropología. Y los resultados serían que no importa quién fueras o dónde o cuándo vivieras, sino cómo un conjunto de elementos sirve a alguna función en tu vida.

Analizando ese material, podrías decir que gira en torno a la inevitabilidad del cambio y la muerte y la ironía deliciosamente divertida de que, pese a haber nacido con la necesidad básica de conectar con los demás, cada persona está al final aislada dentro de su propia cabeza. Tío, me deja de piedra cada vez que lo pienso. Pero espera, ¿no se suponía que íbamos a hablar de arte?

Coincido con Bob McKee en este asunto. En su libro *Story* dice que la relevancia y la honradez son cualidades necesarias para que un guión valga la pena. Son cualidades interrelacionadas, porque si narras sucesos que crees que podrían suceder por tu experiencia vital estás siendo honrado y, por extensión, estás compartiendo algo que sabes sobre la vida. Y esto, dice McKee, es lo que cada ser humano intenta desesperadamente comprender: ¿cómo debería vivir mi vida? ¿Cuál es la manera correcta de proceder ante el aprieto en el que me estoy metiendo ahora mismo? A ti también te pasa, seguro: ¿qué has comprendido sobre este asunto hasta ahora?

Por esa razón nos juntamos en grupo y bebemos cerveza y nos damos consejos unos a otros (eso y hablar de fútbol y fantasear con utopías irrealizables). Y flota la corrosiva sospecha de que, a causa del aislamiento fundamental en el que todos estamos sumidos, en realidad nadie nos comprende de verdad; quizá los demás ni siquiera estén aquí y simplemente los estemos imaginando. Y nada transmite la idea "por esto es por lo que me gusta estar triste" como una canción triste, o un poema triste, o un cuadro triste. De repente se nos asegura: esta persona lo ha captado. Los demás están aquí conmigo, seguramente cerca de mí en alguna parte. Piensa en cuando lees un libro o ves una película y no puedes sacarte de la cabeza determinada frase o imagen. Siguió dando vueltas en tu la cabeza; incluso soñaste con ello. ¿Por qué esa frase o esa imagen? ¿Qué importancia tenía para ti?

> "¿Qué película, canción o cuadro te ha proporcionado la sensación de explorar un sistema solar o un edificio igual que los videojuegos?"

En este sentido, el arte es una especie de Triforce que has de esforzarte en alcanzar para darle alegría a tu vida. Otros premios son la espiritualidad, la filosofía, la ciencia, y quizá algo como triunfar con las chicas o hincharte a Nocilla o cualquier otra cosa divertida. Todos son caminos para llegar a una comprensión más o menos viable de qué demonios está pasando.

Tampoco es que haga falta un tratado sobre el significado de la vida para que aporte algo. Lo más inesperado e imperceptible puede dar igualmente sentido a lo que te sucede; por ejemplo, un tipo concreto de sonrisa o esa sensación placentera que te estremece esquiando en invierno. Pero encuentra uno de esos elementos que te agradan y fíjalo un momento en tu mente para profundizar y ahondar en él... ¿Encuentras una conexión con algo más profundo sobre ti? A mí me suele pasar.

No es que los videojuegos intenten ser arte: son arte. Con demasiada frecuencia se da el caso de que no están diseñados específicamente para ser relevantes o sinceros, pero aunque no sea arte lo que se fabrique, siempre es, al menos, un subproducto o efecto colateral. ¿Qué partes de los videojuegos no logras sacarte de la cabeza? ¿Cabalgar sobre tu caballo en *Shadow of the Colossus*? ¿Los solos de *Rock Band*? ¿La paranoia de *BioShock*? ¿El modo en que la cabeza de ET parecía estar sujeta por una mano invisible cuando levitaba sobre aquellos hoyos?

¿Alguna vez una película, una canción o un cuadro te ha dado la sensación de explorar un paisaje o un sistema solar o un edificio desconocido igual que lo consigue un videojuego? Concedámonos un minuto y admitamos que ahora enfocamos la exploración espacial como ningún otro género artístico puede igualar (salvo quizá el ganchillo). ¿Qué más nos ha aportado este sector? ¿El miedo?, ¿el desafío? ¿Las matemáticas intuitivas de las interacciones físicas? Todo esto tampoco es moco de pavo... Son elementos importantes de la experiencia humana.

Hay una necesidad de reconocer si estamos o no en disposición de establecer una conexión con nuestra audiencia y de presentarle algo que parecemos creer sobre la vida. A medida que los videojuegos alcanzan cada vez a más gente, esto no hace sino elevar las exigencias en lo referente a nuestra responsabilidad, pero también a nuestro sentido de la oportunidad: tú también estás en este apuro. ¿Qué has logrado comprender sobre este asunto hasta ahora?

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



POR MR BIFFO

BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

Un Halo heroico

Anoche me sucedió algo realmente trascendental: perdí la virginidad. Y también gané mi primer torneo online de *Halo 3*. Tal vez esto no será gran cosa para la mayoría de vosotros, pero yo no gané ni una partida de *Halo 2*, ni online ni de ninguna manera. De hecho, mis experiencias jugando al online de *Halo 2* no fueron precisamente gratificantes, hasta tal punto de que durante bastante tiempo me he mantenido lejos del juego online. Más aún, he pasado varios meses muy confuso acerca de mi sexualidad (era imposible que todos se equivocaran al creer que yo era homosexual). Sólo *Call of Duty 2* me permitía volver a mi ser. Por alguna razón sí era capaz de jugar a este juego multijugador. Había algo en *Call of Duty 2* que resultaba amistoso y accesible de un modo que nunca percibí en la serie *Halo*.

Y entonces la conexión inalámbrica de mi Xbox 360 murió, y me pasé sin jugar online casi un año. Después la Xbox 360 falleció, y el infame Anillo Rojo de la Muerte me informó de que tendría que pasar por el engorro de enviarla a Microsoft para que la repararan o comprarme una nueva (me incliné por la segunda opción: era Navidad y la idea de no tener *Call of Duty 4* esos días me resultaba demasiado dolorosa).

Dadas mis experiencias con el título precedente, *Halo 3* no fue mi primera opción para jugar online. No soy demasiado aficionado a *Call of Duty 3*, y no podía encontrar mi adorado *Call of Duty 2*. Y los auriculares no funcionaban demasiado bien, así que *Team Fortress 2* resultaba una alternativa algo fuera de lugar. Tenía que vérmelas con *Halo 3*. Perdí mi primera partida de manera espectacular. Durante la segunda me comporté ligeramente mejor, y terminé más o menos a la mitad del tablero de puntuaciones. La tercera la gané de forma inapelable, con ocho magníficos puntos de diferencia sobre mi competidor más cercano. Ya sé que es como predicar a los conversos y decir lo que es obvio, pero cómo mola y qué bien te sientes. Es uno de los mayores subidones que he sentido jugando.

Ésta es una confesión terrible para alguien que se ha pasado más de diez años analizando juegos para ganarse la vida, pero soy francamente torpe con los juegos. Bueno, soy mejor que el ciudadano medio, y también mejor que mi amigo Anthony, pero nunca he tenido la paciencia para ser realmente bueno jugando.

Creo que no terminé ni una sola partida en mi querido ZX Spectrum. Los juegos entonces eran mucho más implacables de lo que son hoy, pero incluso ahora tiendo a no tener aguante para terminarlos. No debería admitirlo, pero había muy pocos juegos con los que jugáramos todo el tiempo cuando escribía para Digitiser. Era un problema inevitable —demasiados juegos, demasiado poco personal—, pero rara vez nos patearon el culo por hacerlo así. De hecho, en diez años de Digitiser recuerdo sólo una vez en que tuvo consecuencias. Creo que fue con *Cannon Fodder 2*. Un miembro de nuestro modesto equipo de probadores para Amiga lo criticó porque carecía de vehículos para conducir, a diferencia de un shooter tipo point and click que se había comercializado unos meses antes. Nunca repetimos ese error porque ya no dijomos nada específico sobre ningún título.

> "Portal responde de hecho a una sola idea, pero es una idea abordada desde todos los ángulos imaginables"

Ahora que puedo coger y escoger los juegos con los que quiero jugar, tiendo últimamente a terminarlos. Todavía me aburro a veces, ojo. *John Woo's Stranglehold* es un ejemplo. Al principio me decepcionó que los gráficos no se acercaran ni de lejos al nivel de los gloriosos pantallazos, pero la acción era bastante divertida por sí misma. Por desgracia, el juego no consiguió evolucionar. Los niveles se volvían repetitivos, y resultaba bastante evidente que, una vez habías jugado los cuatro primeros niveles, en realidad ya los habías jugado todos.

Es la clave para mantenerme interesado en un juego. Quiero que cada fase, cada sección, me haga sentir que vivo una experiencia nueva. Me sorprendió que me gustara *Assassin's Creed*, dados los análisis contradictorios que suscitó. La acción se vuelve algo monótona, pero el cambio de escenario era suficiente para mantener vivo mi interés. *Half-Life 2* —y sus episodios— no deja de lanzar nuevas ideas de un modo que *Halo* nunca ha conseguido igualar, mientras que todos los títulos clave de *Mario* —desde *Super Mario Bros* hasta *Yoshi's Island*, pasando por *Super Mario Galaxy*— garantiza que cada nivel es prácticamente un juego nuevo, aunque se mantenga fiel a las reglas de su universo.

Lo mismo sucede con *Portal* de Valve. Responde de hecho a una sola idea, pero se trata de una idea abordada desde todos los ángulos imaginables. La consecuencia es que el juego nunca se vuelve aburrido. Por tanto, puedes jugar hasta el final, incluso en el caso de que todos los niveles parezcan iguales.

Quizá sea ésta la razón de que esté ahora mismo ansioso de echar otra partidita online de *Halo 3*. Ganar una partida de *Halo* es una experiencia nueva para mí. Si gano todo el tiempo quizá me aburra. Ojo, hay tantas posibilidades de que suceda eso como de que me apasione por un juego sin que me llamen maricón por ello.

Mr Biffo es cofundador de Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en Channel 4 (Reino Unido), y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Ilustración: tsto.es

Fórum



Número 22

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: *Burnout Paradise*

Tras haber jugado con todos los *Burnout* puedo decir que éste es el mejor *Burnout*, y que ofrece uno de los mejores modos monojugador y el mejor modo online visto en un arcade de carreras.
Afgavinstan

El modo monojugador tiene un montón de material que explorar. En cuanto al multijugador, aparte de unos cuantos problemas con la conexión es absolutamente alucinante, definitivamente el mejor en su gênero.
SgtJediUk

Lo cogí y jugué con él por primera vez. Todo funcionó bien. Luego vino la segunda partida. Se parecía un montón a hacer el amor con una chica hermosa.
Zoom!

¿Dos minutos doblando esquinas como un loco para acabar viendo un letrero que dice que has fallado?
Shindig

En el análisis de *The Witcher* se comentaba que el sector aún no ha superado al bueno de *Larry*, y es que los escasos juegos que incluyen algún contenido sexual lo hacen de una forma pueril. Tetas sí, pezones no. Esta situación resulta aún más ridícula si la comparamos con el extenso uso y abuso que se hace de la violencia, también contenido para adultos. Amputación sí, sangre también. Un sector capaz de acuñar términos como "head-shot" sin complejo alguno debería como mínimo hablar de un "anal-shot" sin rubor.

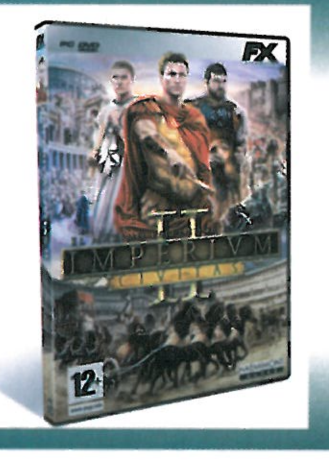
Por supuesto, no me estoy refiriendo a la existencia de seudo-juegos eróticos o directamente pornográficos, que los hay, sino de la presencia en los juegos de una sexualidad explícita, adulta y de calidad. De la misma manera que la mayoría de juegos no versa sobre la violencia, pero la contienen y hacen gala de ella usándola como reclamo. Lo hacen porque es divertida, vende y hay quien dice que incluso es saludable. No sé si esta situación será culpa de la doble moral de los USAmericanos o de los complejos del sector, pero si la violencia es divertida a mi el sexo me lo resulta mucho más, y resulta infinitamente más saludable. En pleno debate sobre la conveniencia de las escenas FMV y los QTE no se me ocurre mejor justificación que un buen par de... Lo dicho: más "anal-shots" y menos "head-shots".
Osukaro

La mayoría de juegos no versa sobre la violencia, pero la contiene y hace gala de ella, usándola como reclamo, lo hacen porque es divertida y vende

No creemos que sea para tanto, la presencia de contenidos sexuales en los juegos es similar a la que podemos ver en todo tipo de películas y si queremos llegar más allá, como has indicado existen juegos porno al igual que existe cine porno. Otra cosa es que con el tiempo la calidad gráfica de los juegos permita una mayor definición de todas las partes del cuerpo sin problemas y todo se haga más natural, pero, insistimos, es como la chica que tras hacer el amor se tapa frente a su compañero de cama con la sábana...

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio un juego de PC *Imperium Civitas II* La carta ganadora de este mes, premiada con un juego *Wipeout Pulse* de PSP es de **Osukaro.**



Hoy voy a "meterme" con las líneas baratas de juegos que en el contenido es una buena práctica pero en el continente no lo es tanto.

Un ejemplo: Vas a una tienda de ropa y ves una chaqueta de una marca de prestigio que está rebajada. Decides comprarla, pero, cuál es tu sorpresa al ver que lleva en la espalda la leyenda "serie zafiro". Dicha serie zafiro todo el mundo sabe que es exactamente igual que la que no es de ninguna serie, pero más barata.

En los videojuegos, ¿Qué más les dará a las compañías dejar las ediciones como son originalmente y no poner eso de platinum, player choice, classic o lo que sea, aparte de dejar la caja horrorosa, a mi gusto, y el CD, DVD, o lo que sea, sin serigrafiar ni nada y otros detalles como el manual etc? No lo entiendo, y creo que lo hacen por fastidiar, si compras un juego barato, que se sepa que has pagado menos y por eso tardan cada vez menos en pasar a platinum ciertos juegos, en vez de cómo hacían antes; dejar el juego un tiempo en el "limbo" y luego "resucitarlo" en platinum, ahora un día esta en edición normal, al siguiente es platinum. Personalmente, prefiero comprarme un juego de segunda mano por el mismo precio o menos que un plati-



¿Todavía no tienes el extra Los 100 Mejores Videojuegos?

Aún puedes conseguir el número extraordinario *Los 100 Mejores Videojuegos* publicado por EDGE según un listado establecido por los lectores de la revista y seleccionado por los mejores expertos del sector.

Si aún no tienes tu ejemplar, escribe un correo a la dirección revistaedge@globuscom.es, donde podemos gestionarte el envío de un ejemplar.



num pero en su edición "buena", aunque esté un poco rallado, que llevarme una edición "para pobres".

Entiendo que los juegos que regalan con ciertas revistas (de pc porque de consolas, nada de nada, ya se podrían estirar) sean ediciones simples y "baratas" y pongan el logo de la revista, pero no entiendo como un juego que está a la venta como cualquier otro, tenga una distinción y se sepa que vale menos que cuando salió y que lo compraste más tarde del día en que salió. A la gente no aficionada le dará igual con tal de ahorrarse un dinero, pero a los jugadores que no disponemos de tanto dinero para comprar todas las novedades que querríamos nos fastidia.

PD: A ver cuando se tira el rollo Nintendo y saca player´s choice para DS o WII (sin "adornos", claro).
Rubén Catalán.

Comercializar un juego tiene varias fases y su explotación comercial, por cualpa de la piratería, cada vez se alarga menos en el tiempo. Por todo ello las distribuidoras ofrecen esas ofertas y hacen fabricaciones especiales para bajar el precio, reduciendo costes en la caja, las instrucciones, la impresión del disco etc.

Por otro lado, estamos seguros de la intención de Nintendo de sacar ofertas con los juegos que van cumpliendo su vida comercial sólo es cuestión de tiempo.

Es curioso que *Halo 3*, salvo algún momento de gracia en el que *Call of Duty 4* se eleva a la primera posición, sea el título más jugado en Xbox Live. No dudo de su calidad, o al menos en lo que a experiencia de juego se refiere. El problema que yo he encontrado en este juego es meramente funcional. Es decir, que no funciona. Llevo alrededor de un mes intentando jugar en modo cooperativo con un amigo, al que animé a comprar su pack ensalzando las grandes características de la tercera aventura del Jefe Maestro. Y lo cierto es que desde que adquirió su máquina aún no hemos podido jugar. Todo se ralentiza, como si estuvieras funcionando en un ordenador desfasado, porque no es lag.

Consultando algunos foros, he podido comprobar que mucha gente tiene el mismo problema, más o menos desde antes de Navidad, añadiendo que en la fecha de lanzamiento no existía fallo alguno. El problema persiste, y ya hemos superado el famoso percance con Xbox Live. Supongo que, con pocas esperanzas, la única solución que me queda es llamar al servicio técnico.

Sin embargo, sumando estos pequeños acontecimientos, hay algo que no filtra ni el regalado *Undertow* (del que por cierto, si no acostumbras a informarte sobre el sector, ni

sigue

II Edición de "Tú también puedes"

El 4 de octubre acaba el plazo del concurso de desarrollo de videojuegos "Tú también puedes", una iniciativa privada para fomentar el desarrollo en España. Si en la primera edición el requisito era que el primer enemigo fuese un caracol, en este caso los videojuegos que aspiren a ganar deben estar relacionados con los almogávares (un cuerpo de élite del antiguo Reino de Aragón). En principio hay dos premios: uno de 400 euros, y otro, al mejor juego de estrategia, consistente en una edición de coleccionista del juego *Sombras de Guerra*. Más información en la página tutambienpuedes.net

F

Tema: Tus ambientes y escenarios preferidos

No me refiero a los que tienen un deslumbrante diseño de niveles, sino más bien de las sensaciones que desprenden los lugares. Ahí está *Shadow of the Colossus*: no hay ningún otro juego que se le pueda comparar. Desierto, evocador y con una ambientación rica y sugerente.
Lunk

***Mass Effect*: era el guión lo que más te atrapaba, pero en general producía la sensación de formar parte de algo más grande.**
Curtis

***San Andreas* tenía seguramente el escenario más impresionante que he experimentado nunca en un juego. Esa fue, por encima de cualquier otra consideración, la razón por la que me volví un incondicional.**
Player1

Similar a la opresiva sensación de aislamiento y soledad de *Super Metroid* es la de *System Shock 2*, donde lo único que te rodea son seres que intentan matarte. Luego están los datalogs y los fantasmas, como ecos de la vida que existía antes de tu llegada. Alucinante.
Mistercrayon

***Halo*: el Cartógrafo Silencioso me evoca demasiados recuerdos como para no incluirlo en este listado.**
Peter117

***Fable: Albion* sigue siendo el mejor mundo fantástico.**
Roujin

***Majora's Mask*. No por los gráficos, pero la música y la población del mundo le convierten para mí en el título con una atmósfera más rica hasta la fecha.**
Xybot22

***Cuando empiezas el juego en A Link to the Past* bajo una tormenta, y primero llueve a mares y luego haces una excursión por las alcantarillas del castillo, para salir finalmente desde la capilla y encuentras cielos de un precioso color azul claro, campos muy verdes y ese tema sonando.**
Chazman

Relación de los lectores premiados

con 10 juegos *Eternal Sonata*:

Francisco Parreño, Barcelona
Ángel Luis Marcos, Toledo
M. Salvador Martínez, Sevilla
Abraham Ortega, Albacete
Alfonso de Antonio, Segovia
Víctor Sancha, Madrid
Rubén Arbelo, Las Palmas
Pedro Galán, Sevilla
Antonio José Miguel, Valladolid
Marcos García, Toledo

Relación de los lectores premiados con 10 juegos *Call Of Duty*:

Jose Manuel Díaz, Pontevedra (PS3)
Jesús Sánchez, Córdoba (PS3)
Alberto Ramón, Almería (PS3)
Francisco de la Cal, Barcelona (PS3)
Íñigo Díaz, Teruel (PS3)
Ferrán Mestres, Barcelona (360)
José David Jiménez, Granada (360)
Pedro Cerezuela, Almería (360)
Antonio Marcos Rodríguez, Lugo (360)
Manuel García, Madrid (360)



siquiera sabrás que fue gratis. Que ya no lo es), y es la sospecha de que Xbox Live puede, quizás sólo puede y nada más que puede, no ser tan perfecto como creíamos. Y si *Call of Duty 4* mueve en PS3 a 32 jugadores, al igual que *Resistance,* cuya segunda parte moverá ocho en cooperativo, mientras a nuestra querida 360 le pesan las botas del Jefe, creo que podemos decir que fue el ama de llaves, en el salón y con el candelabro.
Francisco de la Torre

Como bien dices, Microsoft ya recompensó a los jugadores con un juego gratis por las molestias durante las pasadas navidades. Esperamos que tus problemas con Halo 3 furean pasajeros y se hayan solucionado, porque lo cierto es que tiene uno de los online más espectaculares que se han visto, tanto para jugar como para montar tus propios vídeos.

F

Tema: Estabas equivocado

Destaquemos el valor de tragarte tu orgullo y admite que no sabías lo que decías cuando dijiste aquello. Por ejemplo, yo defendí muchas veces *Guitar Hero 3*. Estaba equivocado. No está mal, pero era mejor *GH2*.
Growl

Yo aseguré que *Psychonauts* era horrible y estaba sobrevalorado después de jugar con él unas cuantas horas horas en la PS2. Después de descargármelo en hace poco en el Live, reconozco que estaba equivocado.
Dark Soldier

Yo dije que *Mario Party 8* sería bueno si se basaba en *Mario Party 4* y que me proporcionaría muchas noches de diversión y que los controles de la Wii estaban bien adaptados. Estaba muy, muy equivocado.
Bombfrog

¿Qué es un juego de nueva generación? Siempre he pensado que las desarrolladoras cuidarían más esos pequeños detallitos cuando se avanzara tecnológicamente. Pero seguimos corriendo contra las paredes (no como el *Príncipe de Persia,* sino directamente contra la pared, haciendo el *Moonwalker)* o por las escaleras como si se tratase de un pavimento totalmente liso.

Sin embargo, en ese momento aparecen cosas como *Devil May Cry 4*, y mis planteamientos se desmoronan como los demonios que Nero despacha a placer. Porque *DMC4* no sería lo que es sin esa jugabilidad tan ramplona y de vieja escuela: directa. Toda esta falta de realidad le sienta como un guante a la serie, y, de no ser por el número que aparece tras el nombre o el apartado técnico que presenta el juego, no sabría cómo catalogarlo. Y aun así, después de todos esos saltos estúpidos, esas caminatas contra las paredes y esa falta de originalidad, estoy más contento que un niño haciendo ochos. Cómo nos conoces Capcom. Qué capacidad tienes para librarte de nuestras críticas...
David Jiménez

Es precisamente en la actualización de los juegos, en las nuevas entregas, cuando podemos apreciar más el esfuerzo del estudio por darnos algo nuevo, y el aprovechamiento de la máquina con propuestas que no se podían hacer en la anterior entrega por limitaciones de la consola.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid

Crashlander
by James Hutchinson

TE GUSTA MI CHAQUETA DE CUERO Y MIS PENDIENTES DE ASPECTO SALVAJE?
ES UN LOOK DIFERENTE...
SÍ. Y VA CON ESTA MOTO TAN GUAPA.
¿VAS A ALGÚN SITIO?
ME LLEVO A UNA PEDAZO GPU CON UN SHADER CLOCK DE 1500MHZ DISPUESTA A TODO.
ESTA NOCHE PASO A LA DOBLE GRÁFICA EN PARALELO.
DESPUÉS NOS PILLAREMOS UN DIRECTX 10 PARA COLOCARNOS, YA SABES.
NO ME ESPERES LEVANTADO.
LA CRISIS DE LA MEDIANA EDAD.

El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge



Participa: uno de los 10 juegos de Lost Planet: Extreme Condition para Windows (en DVD) puede ser tuyo. Enfréntate a doce increíbles misiones en las que luchar contra los enemigos y contra el escenario. Disfruta de apasionantes batallas online con exclusivos modos de juego y la participación de hasta 16 jugadores.

CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a estas preguntas:

1.- ¿Cómo se llaman tus enemigos en Lost Planet?......................................

2.- ¿Jugarás online?......................................

Nombre: .... Apellidos: ....

Tel.: .... Dirección: ....

C.P.: .... Población: ....

Provincia: .... Edad: ....

E-mail: ....

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme ❑ NGamer
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromania ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los juegos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 25 de Edge. Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con tus datos y la respuesta por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

Próximo número



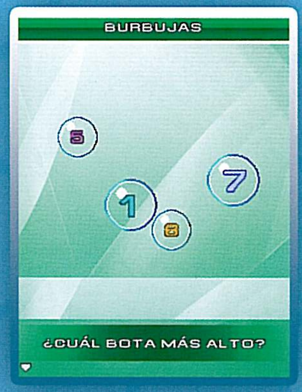
Edge 24
Tomb Raider: Underworld, Disgaea 3, Just Cause 2, Patapon muchos más...

Màs Reto Mental

Entrena MÁS tu cerebro por sólo 3,48€









¡Compite con otros jugadores!



Descárgatelo en exclusiva en tu móvil

Envía ✉ RETO2 al 404

o entra

en emoción › juegos › novedades

Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.





¡Bájate éste y otros juegos de manera fácil y segura!

